PSO
ファンタシースターオンライン
エピソード1&2
設定資料集
ソニックチーム全面協力!!
総数480点ものイラスト&設定原画を
スタッフコメント付きで紹介
SOFT BANK Publishing
年表、人物紹介、用語解説などの
設定資料を独占公開!!
描き下ろし&未公開イラスト、
レアアイテムの設定画も多数掲載!!

PSO
ファンタシースターオンライン
エピソード1&2
設定資料集

PSO
ファンタシースターオンライン
エピソード1&2
設定資料集

設定資料集

ファンタシースターオンライン エピソード1&2 設定資料集

CONTENTS

01 ILLUSTRATION

■ PSO エピソード1&2（Xbox版）パッケージ用イラスト

From **SONICTEAM**

実は、当初GC版と同じイラストを使用するかもということだったので、かなり気楽な気分で描いていたものの1枚だったんです。Xboxだからやっぱ Xだろう……という感じで（笑）。実際これに決まって正直ビックリしています。*／Akikazu Mizuno*

■ PSO エピソード1&2(GC版) パッケージ用イラスト

From SONICTEAM

ヒューマーと新キャラクターをメインに、全員を左右対称に配置するといったオーソドックスな構図です。新たなスタートということなので、最初のDC版のメインビジュアルを意識してこういう感じになりました。／*Akikazu Mizuno*

From SONICTEAM

モデム同梱版はイラストを替えてくれということになり、時間があまりなかったこととサイズが小さいということでかなり悩みました。手を抜いたわけではありませんが全身を描かなくて済むとかなり楽にはなります。*／Akikazu Mizuno*

■ PSO エピソード1&2（GC版）モデム同梱版 パッケージ用イラスト

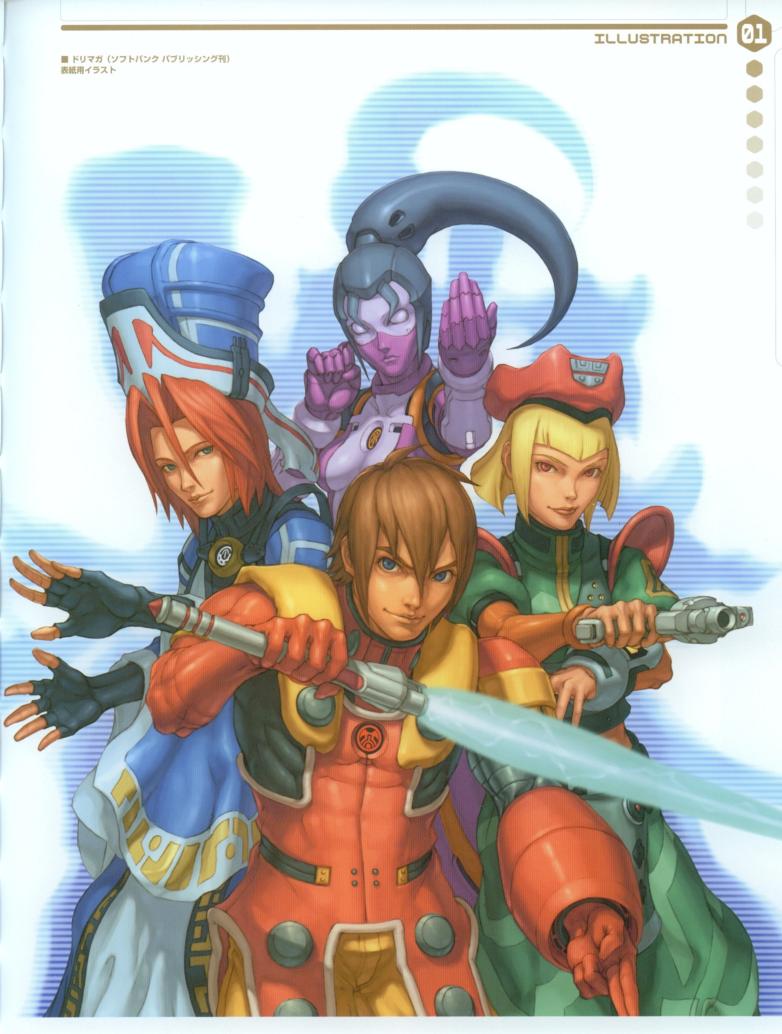
From SONICTEAM

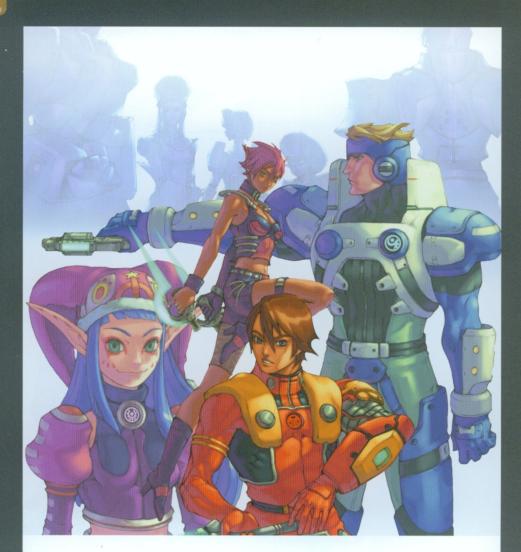
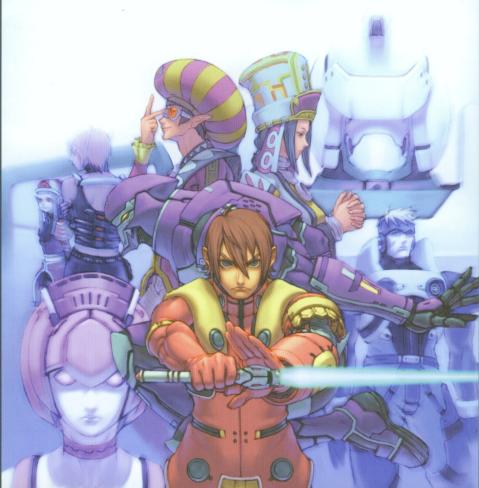
PC版ということで、購入層を考えて……かなり濃い目に描いてみました（笑）。意識してタッチは変えてあります。また、ヒューマーメインの構図が多かったので、ハニュエールをメインに起用してみました。*／Akikazu Mizuno*

***From* SONICTEAM**

初めて全キャラクターをしっかり描くことになり、一番困ったのが衣装などのパーツ類でした。特にフォースなどは細かいパーツが多いので、その都度キャラクターデザイナーに確認していましたね。*／Akikazu Mizuno*

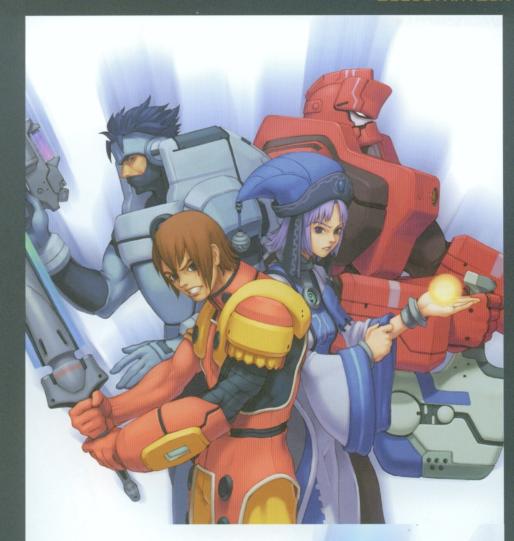
■ PSO（DC版）パッケージ用イラスト

■ ドリマガ（ソフトバンク パブリッシング刊）
表紙用イラスト

From **SONICTEAM**

エピソード1＆2発表時に雑誌向けに描いたイラストです。新しいメンバーと新しい冒険、というイメージで、少し躍動感のある感じにまとめてみました。／*Akikazu Mizuno*

■ 週刊ドリームキャストマガジン
（ソフトバンク パブリッシング刊）
表紙用イラスト

■ 週刊ドリームキャストマガジン
（ソフトバンク パブリッシング刊）
表紙用イラスト

From **SONICTEAM**

実はメインキャラクターの集合ものとしては、一番最初に描いたのがこの2枚です。キャラクター班から上がってきた決定稿をもとに苦労しながら描きました。上のイラストの時は、まだソフト発売前だったので4人しか発表されていません。結果的にこの4人は以後もたくさん描くことになったので、いろいろと思い入れも深いです。／*Akikazu Mizuno*

■ ドリマガ(ソフトバンク パブリッシング刊)
表紙用イラスト

■ ファミ通DC（エンターブレイン刊）
表紙用イラスト

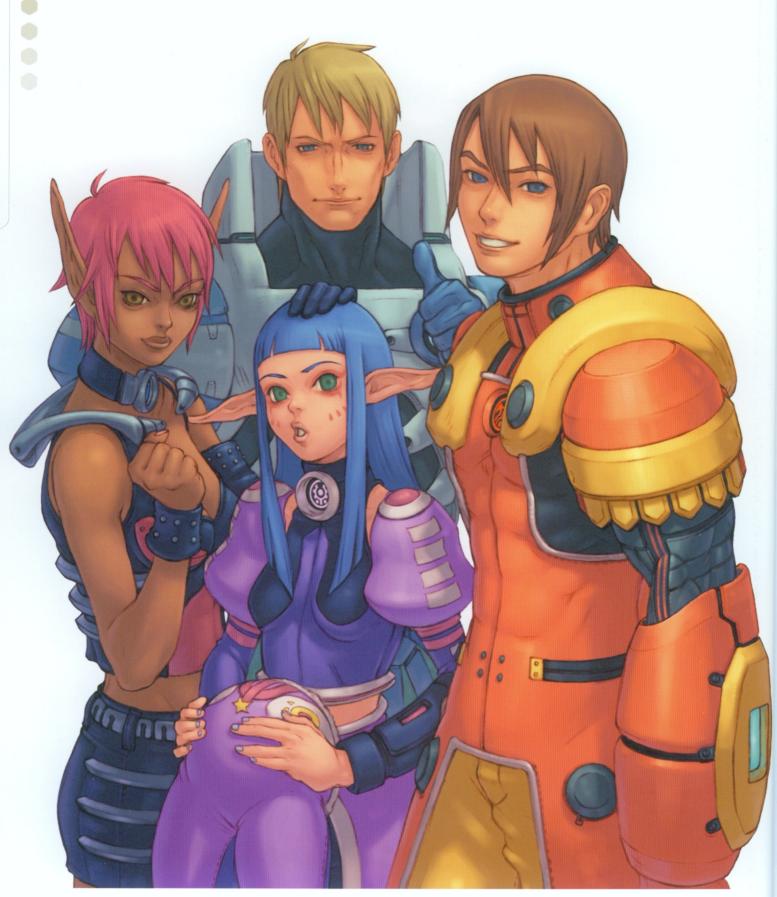
From SONICTEAM

この2枚は、Ver.2発売時に描いたものです。DC版とはちょっと毛色を変えたかったので、ヒューマーと公式キャラクター以外との絡みの構成になっています。タッチもかなり濃いめですね。また、新たに追加されたバトルモードを意識した構図を考えて、ということだったんで、こういった動きのある絵柄になっています。／*Akikazu Mizuno*

From SONICTEAM

これは「ドリマガグランプリ」をいただいたときのものですね。ガッツポーズをしているような……という注文だったので、いつもとちがう雰囲気で描いてみました。かなり穏やかで印象的な表情になりましたね。／*Akikazu Mizuno*

■ ドリマガ（ソフトバンク パブリッシング刊）表紙用イラスト

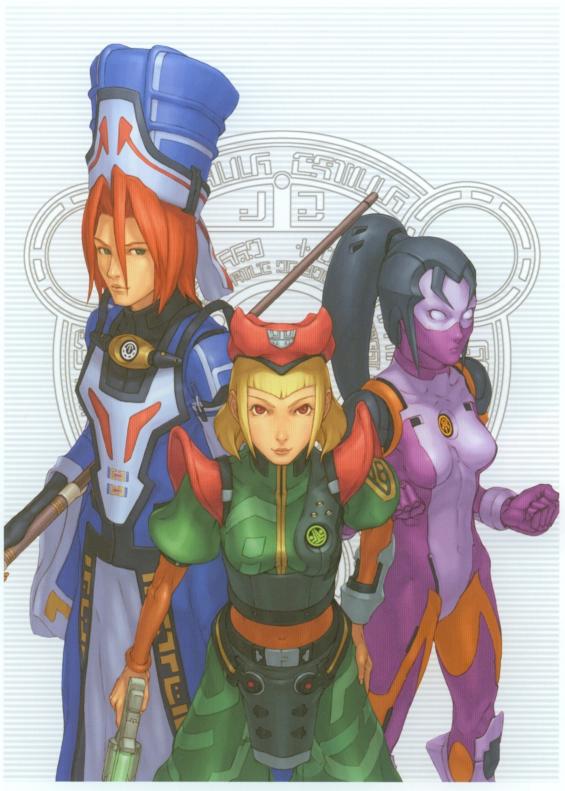
From SONICTEAM

ソフト発売に合わせて描いたものです。"さあ、一緒に冒険にでかけよう"というイメージで描いてみました。実際、雑誌向けに描くときはいろいろと構図の注文があったり、時間がなかったりでけっこう大変な思いをしています。／*Akikazu Mizuno*

■ ファミ通DC（エンターブレイン刊）表紙用イラスト

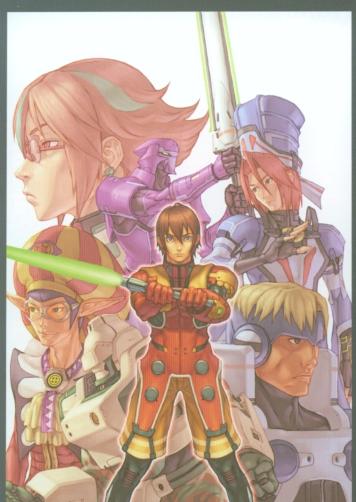
From SONICTEAM

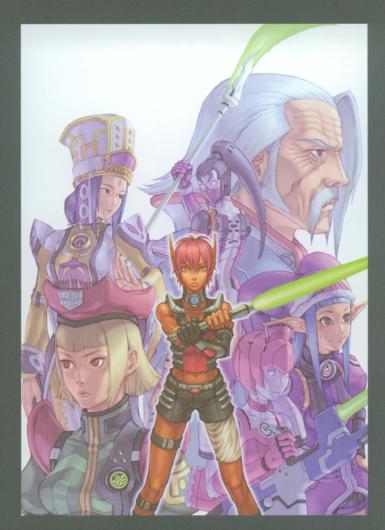
雑誌の表紙用に描いたもので、実際は使われなかったものです。ただ、非常に動きのある印象的なイラストに仕上がり、もったいなかったので海外版（GC版エピソード1&2）発売時のポスターに使用しました。／*Akikazu Mizuno*

From SONICTEAM

こちらは書籍表紙用に描いたもので使用されなかったものです。この未発表ものの2枚は、ヒューマーがまったく出ていない珍しいイラストですね。新キャラクターについては、今までの流れでそれほど苦労することなく描けました。／*Akikazu Mizuno*

■ 未発表イラスト

■ マニュアル用シーンイメージ

■ 本書 表紙用イラスト

From SONICTEAM

リコとフロウウェンの2人を描くつもりだったのですが、どうせなら全キャラクターをということで、男女別に分かれるような構図の大作になりました。集合ものでフロウウェンをしっかり描いたのは、これが初めてになります。／Akikazu Mizuno

■ マニュアル用シーンイメージ

From SONICTEAM

雑誌でPSOの特集を組むので、それぞれ章の扉になるようなイメージイラストがほしいという要求で描いたものです。キャラクターメイキングやシティのショップでの行動などをイメージして描きました。／Akikazu Mizuno

■ ファンタシースターオンライン完全設定資料集The Book of Hunters（角川書店刊）表紙用イラスト

From **SONICTEAM**

ユーザーの皆さんにも非常に人気が高かったリコを、初めてしっかり描いたものですね。タッチや構図についてはかなり思うがままに描いてみました。／*Akikazu Mizuno*

■ ファンタシースターオンライン完全攻略ガイド（講談社刊）表紙用イラスト

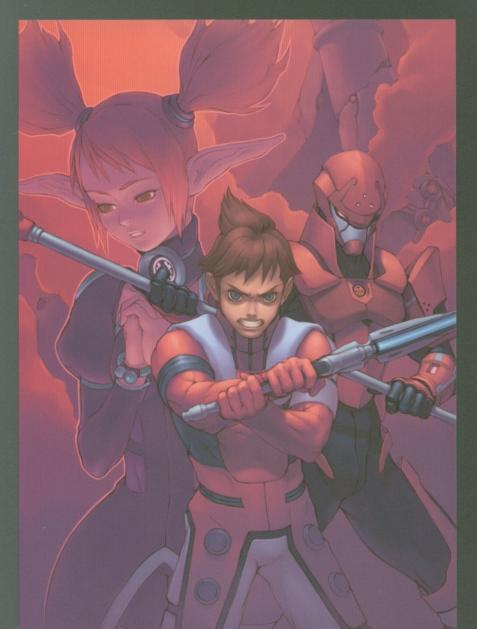
From SONICTEAM

この時は本当にスケジュールが厳しい状況で、とにかくシンプルで大胆な構図のものにということで描きました。白黒をベースにして、全員が顔のアップという他にはないパターンですね。*／Akikazu Mizuno*

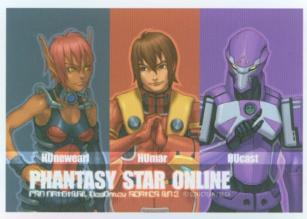
From SONICTEAM

サブキャラクターも含めて記念撮影風にという依頼だったので、いろいろとポーズも考えて描きました。ファンブックということで、あえて頭身を低くしたり、色を薄くシンプルにしてあります。ちなみに、マグを描いたのはこれが初めてです（笑）。*／Akikazu Mizuno*

■ ぴーえすオ～ PSOファンブック
（ソフトバンク パブリッシング刊）
表紙用イラスト

■ 小説版ファンタシースターオンライン
（1）光の継承
（角川スニーカー文庫刊）
表紙用イラスト

■ 小説版ファンタシースターオンライン
(2)闇の因子（角川スニーカー文庫刊）表紙用イラスト

From SONICTEAM

小説の内容がPSOのストーリーから数年後の話ということだったので、コスチュームも多少変わっているだろうと、元のデザインを崩さない程度にいじらせてもらいました。腕にあるはずのシールドパーツがないのは、主人公が見習いハンターという設定からきています。／*Akikazu Mizuno*

■ ウェブマネーシリーズ用イラスト

■ PSOオリジナルサウンドトラック（ポリドール） ジャケット用イラスト

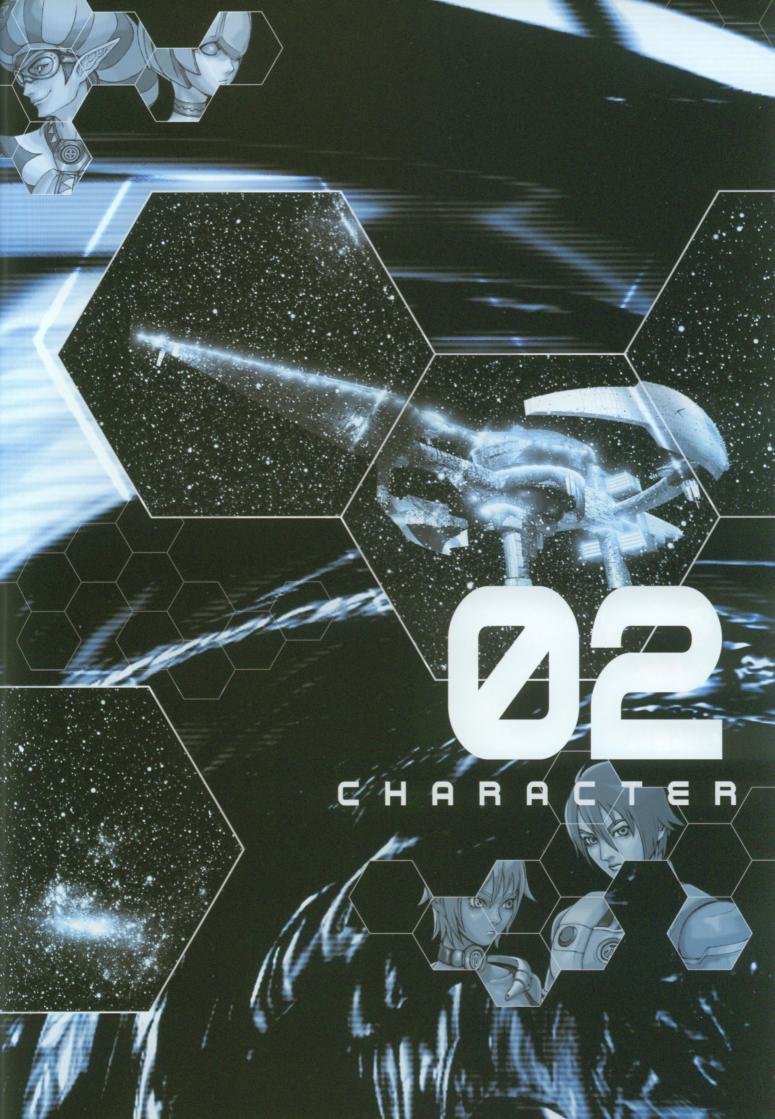
■ PSO Songs of RAGOL Odysseyサウンドトラック エピソード1＆2
（ポリドール）ジャケット用イラスト

From SONICTEAM

1枚目のサウンドトラックのジャケットですが、これも時間的にかなり厳しくて……おなじみ4キャラクターの上半身のみでまとめてみました。ウェブマネーのイラストは今のところハンター編しか出回っていませんが、実はレンジャー、フォース、新キャラクターのバージョンも描いてます。このままではもったいないなので（笑）、エピソード1＆2のサウンドトラックのジャケットに流用しました。／*Akikazu Mizuno*

02
CHARACTER

02

HUmer ヒューマー

Hunter Human Man

From **SONICTEAM**

キャラクターデザインでもっとも苦しんだのがヒューマーですね。他のキャラクターは、ある程度特徴をつけやすかったのでそれほど悩まなかったのですが、ヒューマーはかなり苦しみました。主役ではないけど、必然的に基本となるキャラクターになるだろうと思いましたから。そこで、最終的にたどり着いたのが西遊記の“孫悟空”です。そこからイメージを膨らませました。短パンは当初かなり反感を買いましたね（笑）。低身長にしたときに、少年ぽくしたかったので押し通しました。*／Wataru Watanabe*

■ ヒューマー 設定デザイン

HUmer

All Costume&Head Pattern

1

2

3

4

5

6

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：1

HUmer

All Costume&Head Pattern

A

B

C

D

E

7

8

9

10

11

12

16

13

F

17

G

14

H

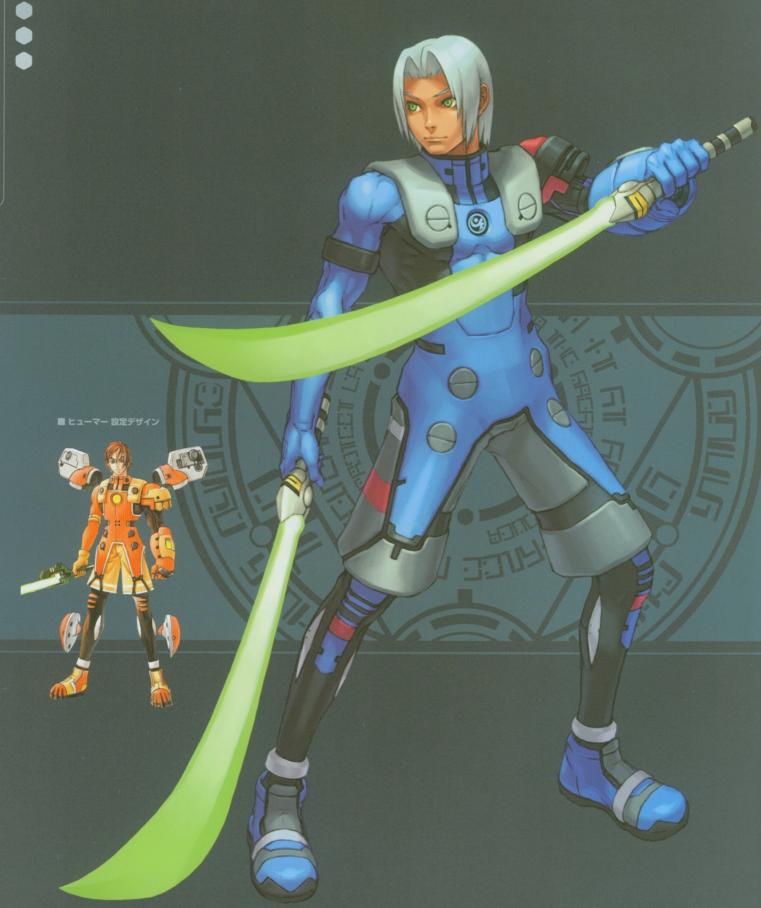
18

I

15

J

02

HUnewearl ハニュエール

Hunter Newman Woman

From SONICTEAM

これまでのファンタシースターシリーズのネイなど、ニューマンのイメージはある程度意識しましたが、レオタードはちょっとなあ……と思いまして（笑）。で、ボンテージファッションでセクシー系というイメージで描きはじめました。コンセプトは"獣"ですね。首輪のアクセサリーにIDをつけたりして。また、ラフな感じを出すために、あえてコスチュームを左右非対称にデザインしています。ニューマンの耳については、大きさや角度などかなり悩みました。／*Yuki Takahashi*

■ ハニュエール 設定デザイン

HUnewearl
All Costume & Head Pattern

1

2

3

4

5

6

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：6
※ スキンカラーにより4つのカラーバリエーションあり：9、18

HUnewearl

All Costume&Head Pattern

A

B

C

D

E

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

F

G

H

I

J

02

HUcast ヒューキャスト

Hunter Android Man

From **SONICTEAM**

ハンターのアンドロイドについては、コンセプトは“忍者ロボ”ですね。レイキャストの方が先に仕上がっていたのですが、ユーザーがキャラクターを選ぶことを考えて、こちらはできるだけ素直に人間のフォルムに近くしようとしました。当初は顔の半分が見えてるロボコップみたいな案も出ましたが、やっぱり顔は出さない方向になりました。アンドロイドはバリエーションが少なく思われているようですが、実は微妙にラインなどが異なっているので注意して見てください。／*Wataru Watanabe*

■ ヒューキャスト 設定デザイン

HUcast

All Costume&Head Pattern

3

1

4

2

5

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：5

HUcast

All Costume&Head Pattern

8

6

9

7

10

11

14

12

15

13

HUcast

All Costume&Head Pattern

18

16

19

17

20

21

22

23

24

25

02

HUcaseal ヒューキャシール

Hunter Android Woman

***From* SONICTEAM**

エピソード1＆2からの新キャラクターですが、基本の設定デザインはDC版でほとんどできていました。ヘッドパターンについては今回新たに描きおこしました。こちらはやっぱり“くの一”ですね。レイキャシールがかなり評判がよかったので、多少人間的な顔も入れてみました。基本のヘッドパターンですが、ポニーテールはバランサーになっています(笑)。あとはネコとかウサちゃんとか(笑)、いろいろと楽しそうな要素を入れてみました。*／Wataru Watanabe*

■ヒューキャシール 設定デザイン

HUcaseal

All Costume&Head Pattern

1

2

3

4

5

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：5

HUcaseal

All Costume&Head Pattern

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

HUcaseal

All Costume&Head Pattern

16

17

18

19

20

02

21

22

23

24

25

02

RAmar レイマー

Ranger Human Man

From **SONICTEAM**

レンジャーは、基本的にすべてミリタリー系ファッションというコンセプトで作りました。レイマーは特殊部隊の兵士というイメージです。ただ、あまり軍隊のイメージを強くしすぎるとSFっぽさがなくなってしまうので、どちらかというとこのまま宇宙へも出れるような感じ、というイメージでまとめました。顔のパターンでは個人的に目が出ていないものが好きなので、そういうものも含めてみました。なお、イラスト担当の水野はオヤジ顔に描くのが好きみたいです。*／Wataru Watanabe*

■ レイマー 設定デザイン

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：2

RAmar

All Costume&Head Pattern

RAmar

All Costume&Head Pattern

9
10
11
12

02

RAmar

All Costume&Head Pattern

17

18

02

RAmarl レイマール

Ranger Human Woman

From **SONICTEAM**

レイマーが部隊の兵士なので、レイマールは士官系のファッションとしてみました。これもエピソード1＆2以前にほぼできていた設定ですね。実はシティで出てくる軍人のサブキャラクターは、このレイマールの設定を参考にして作ってあります。制服や帽子などは、ミリタリー物の資料を参考に描きました。性格的には高飛車な感じというか……腰に手を当てヒールで踏みつけるような（笑）。かなり気の強い女性というイメージで作ってみました。*／Yuki Takahashi*

■ レイマール 設定デザイン

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：4

RAmarl

All Costume & Head Pattern

1

2

3

4

RAmarl

All Costume&Head Pattern

9
10
11
12

RAmarl

All Costume&Head Pattern

13

14

15

16

17

18

02

RAcast レイキャスト

Ranger Android Man

■ レイキャスト 設定デザイン

From SONICTEAM

一見ロボット風に見えますけど、一応アンドロイドですのでちゃんと人間ぽい部分も残してあります。自分の中の設定では、人間の上に鎧のような硬いものを着ているというか……身体についているものは装甲で、実際は脱ぐことができるつもりで描いています。ヘッドパターンについては、いろいろとロボットものアニメなども参考にしつつ、上下か前後へのボリュームを意識してつけていきました。こちらも同じようで実際は微妙にラインなどが異なっていますので気をつけてください。／*Wataru Watanabe*

RAcast

All Costume&Head Pattern

1

2

3

4

5

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：4

RAcast

All Costume&Head Pattern

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

RAcast

All Costume&Head Pattern

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

02

RAcaseal

レイキャシール

Ranger Android Woman

From **SONICTEAM**

当初はレンジャーの女性アンドロイドは予定になかったです。なんとなく看護ロボを思いついて描いていたら、メイドっぽい感じが意外と評判よくて、その方向でデザインをまとめました。コスチュームはGC版で多少修正してあります。制服とか看護服とかいろいろ参考にしましたね。本当は人工皮膚禁止のルールなんですが、絶対作りたがる人がいるだろうなと思いまして、わざと入れてあります。／*Wataru Watanabe*

■ レイキャシール 設定デザイン

RAcaseal

All Costume&Head Pattern

1

2

3

4

5

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：1

RAcaseal

All Costume&Head Pattern

11

14

12

15

13

RAcaseal

All Costume&Head Pattern

16

17

18

19

20

21

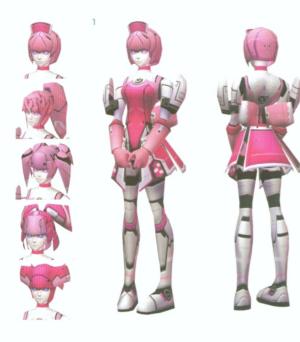
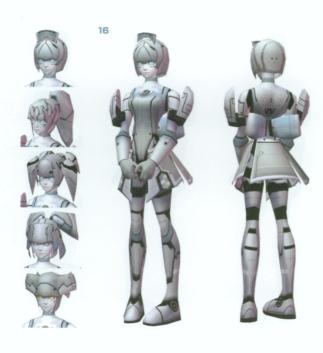
22

23

24

25

02

FOmar フォーマー

Force Human Man

From **SONICTEAM**

フォニュームとフォニュエールが採用され、DC版では削られてしまったかわいそうなキャラクターですね。もちろんこのキャラクターも基本設定はDC版の時にほぼできています。フォーマーとフォマールはどちらもアジア的なイメージで描きました。フォーマーはまあ中国系ですね。ファンタシースターのルツのイメージも参考にしたと思います。フォーマーは帽子のバリエーションを多めに設定してあります。髪型もかなり違うのでいろいろと楽しみながら選んでほしいです。*／Yuki Takahashi*

■ フォーマー 設定デザイン

※キャラクターセレクト時の基本パターン：2

FOmar

All Costume&Head Pattern

1

2

3

4

FOmar

All Costume&Head Pattern

5

6

7

8

9

10

11

12

FOmar

All Costume & Head Pattern

13

14

15

16

17

18

02

FOmarl フォマール

Force Human Woman

From SONICTEAM

フォマールはフォーマーに合わせて同じイメージで考えていたのですが、フォーマーが採用されなくて……。フォーマーの中国よりなイメージに対して、フォマールはタイとかインド風のテイストですね。コスチュームもグラデーションを使ったりいろいろと派手目ですので楽しんでください。また、帽子のバリエーションもフォーマーと同じくかなり多く作りました。一見同じに見えて実は微妙に飾りが違っていたりしますので、ここで確認していただけたらうれしいです。*／Yuki Takahashi*

■ フォマール 設定デザイン

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：3

FOmarl

All Costume&Head Pattern

1

2

3

4

FOmarl

All Costume&Head Pattern

5

6

7

8

9

10

11

12

FOmarl

All Costume&Head Pattern

13

14

15

16

17

18

02

FOnewm フォニューム

Force Newman Man

From SONICTEAM

フォースのニューマンは、傾奇者とか道化師のコンセプトでどちらも作りました。特にフォニュームはバ○王子という指示で……(笑)。ほんとにいいのかなあと思いながらも、高下駄というかシークレットブーツみたいな靴にしたり。「そしたら、これいい！ 決定！」みたいなことになって(笑)。結局フォースの中では一番最初にOKが出たキャラクターになりました。頭のバリエーションを作るときもかなり遊びの要素が強くなりまして、ゴーグルとかピアスとかいろいろ考えて作りました。／*Yuki Takahashi*

■ フォニューム 設定デザイン

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：1

FOnewm

All Costume & Head Pattern

FOnewm

All Costume&Head Pattern

9
10
11
12

FOnewm

All Costume&Head Pattern

17
18

02

FOnewearl
フォニュエール

Force Newman Woman

From SONICTEAM

フォニュームと合わせて、こちらもピエロのイメージで描きました。フェイスペイントとか、フォニュエールの方がそのイメージは強かったかもしれませんね。フォニュームがOKというのにビックリしまして、「だったらフォニュエールも絶対入れてほしい！」と強硬にお願いしました（笑）。もちろん個人的にも思い入れの深いキャラクターですので、コスチュームや帽子・髪型もかなり細かいところまでバリエーションを作りました。*／Yuki Takahashi*

■ フォニュエール 設定デザイン

FOnewearl
All Costume&Head Pattern

※ キャラクターセレクト時の基本パターン：5
※ スキンカラーにより4つのカラーバリエーションあり：8、9、17、18

FOnewearl

All Costume & Head Pattern

9
10
11
12

FOnewearl

All Costume & Head Pattern

17
18

SUB CHARACTER【サブキャラクター】

■リコ

From SONICTEAM

リコについては、企画からの『赤がイメージカラーで元気な感じの科学者で……』という指示を読んだとき、これはもう眼鏡！　眼鏡っ娘！　というイメージが浮かびました。／*Yuki Takahashi*

■リコ 設定イラスト

■タイレル

■タイレル イメージCG

■アンナ&クロエ

■ノル

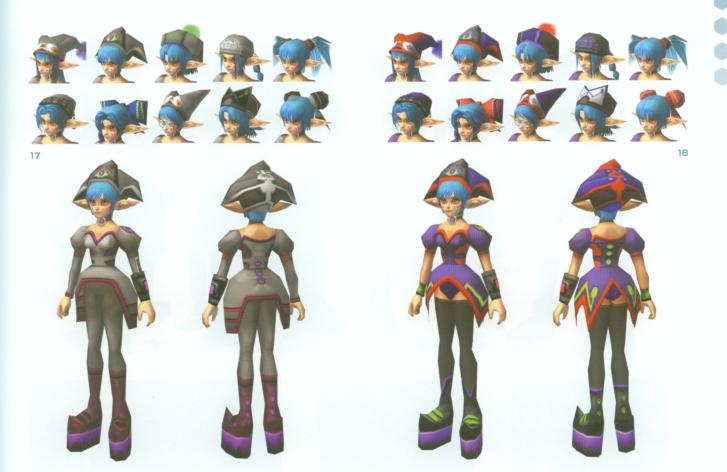
■シノ

■アイリーン

■ナース

■トランクガール

■ ナターシャ イメージCG

■ フロウウェン イメージCG

■ エリ イメージCG

■ エリ 設定イラスト

■ パガニーニ 設定イラスト

■ パガニーニ イメージCG

■ ノル イメージCG

■ ノル 設定イラスト

From SONICTEAM

エリとノルは、エピソード2で再登場させるにあたって、企画といろいろ話し合いながら少し描き直しました。パガニーニはホプキンスをそのまま大人にした感じ……です（笑）。／*Yuki Takahashi*

PROTO DESIGN【キャラクター初期設定イラスト】

HUNTER
●ハンター

From SONICTEAM
ハンターのアンドロイドは忍者ということでスムーズに決まりましたが、ヒューマーとハニュエールはかなり試行錯誤しました。ハニュエールは、ボンテージファッションの姉御風というイメージで描いていたのですが、対比するハニュームに合わせておばさん風のものも考えました。結果的にこれにならなくてよかった（笑）。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

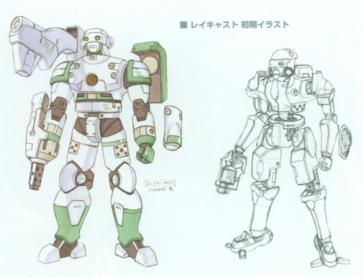
RANGER
●レンジャー

From SONICTEAM
当初レイキャストはかなりロボロボしていたんですが、アンドロイドなんだからということで極端にメカっぽくなりすぎないように修正しました。レイキャシールは、当初予定になかったのですが、なんとなく思いついて看護ロボットというイメージで描きました。そしたらなぜかメイド風になってしまった。*／Wataru Watanabe ,Yuki Takahashi*

■ ヒューキャスト 初期イラスト

■ ヒューキャシール 初期イラスト

■ レイキャスト 初期イラスト

■ レイキャシール 初期イラスト

FORCE
●フォース

■ フォニューム 初期イラスト

■ フォニュエール 初期イラスト

From SONICTEAM

フォニュームは描きながらいいのかなあと思いながらやっていたのですが、なぜか一番最初にOKが出たキャラクターになりました。フォニュエールもどうしても残したかったので、結果的にDC版ではフォーマーがカットされてしまいました。基本イメージについてはフォーマー、フォマールがアジア系、ニューマンは道化師がモチーフです。／*Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

PROTO DESIGN【キャラクター初期設定イラスト】

未使用キャラクター

■ ハニューム 初期イラスト

■ ヒュマール 初期イラスト

■ ハンター宇宙人タイプ 初期イラスト

■ ヒューマール 初期イラスト

■ シーレン（NPCキャラ） 初期イラスト

■ レンジャー宇宙人タイプ 初期イラスト

From SONICTEAM

当初は全職業、全種族で男女とも設定して、あらゆるキャラクターを描きました。ハニュームはドワーフ風ガッチリ体型タイプとナイーブ貧弱タイプと2種類作ってみました（笑）。宇宙人種族も考えましたが、時間や技術問題もあってやめました。シーレンのようなファンタシースターシリーズに関わるキャラクターも、サブキャラクターとしていくつか考えましたが、時間的に間に合いませんでした。／*Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

03

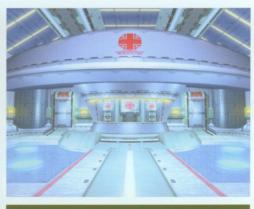
MAP & ENEMY

▲ 総督府（エピソード1） イメージCG

CITY ハンターズ専用区域

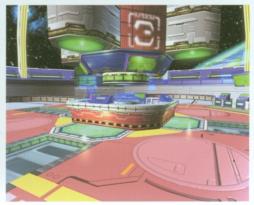
▲ シティ（エピソード1）：広場 イメージCG

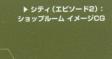
From SONICTEAM

街なんだけど宇宙船の中にあるということで、だだっ広くしすぎないように気を遣いました。それでいて圧迫感もないようにと。そうして、メディカルセンターとかショップとか要望に応じて配置していきました。ビルのネオンとかエアバイクを飛ばすとか、色んな案も反映させましたね。完全にSFなので、近未来というよりは遠い未来というイメージで描きました。／*Akira Mikame*

▲ シティ（エピソード1）：メディカルセンター イメージCG

▼ オンラインロビー（エピソード1） イメージCG

LABO CITY ラボ シティ

◀ オンラインロビー（エピソード2）イメージCG

▶ シティ（エピソード2）：ハンターズギルド イメージCG

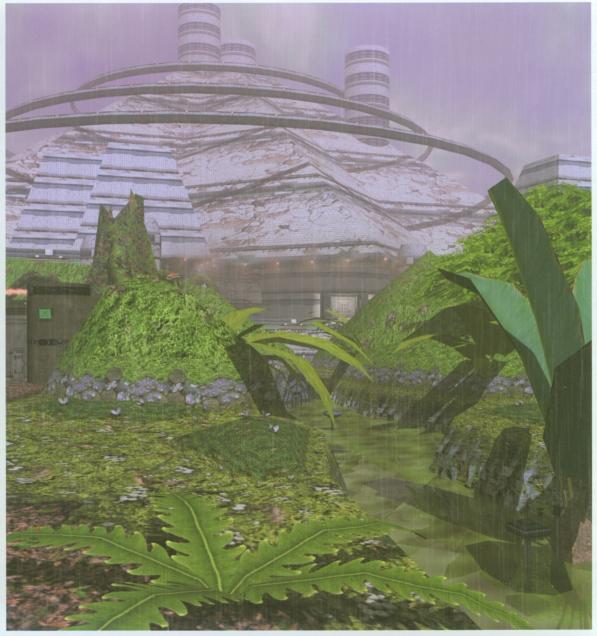
▶ シティ（エピソード2）：ショップルーム イメージCG

From SONICTEAM

ラボのある限定された区域という話がきたので、ちょっと秘密めいた感じを出すために狭く暗い部分を意識しました。まあ、あとは使い勝手も考えまして……いろいろとユーザーの要望もあるみたいなので。ショップルームはいかがわしくしたつもりはないですが、鑑定士がいる時点で、もういかがわしい感じになっちゃいますね（苦笑）。／*Akira Mikame*

▼ ラボルーム（エピソード2）イメージCG

03

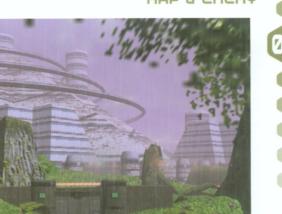
THE FOREST
森

▲森エリア1 イメージCG

▼森エリア 設定イラスト

▲森エリア 設定イラスト

From SONICTEAM

エリアとしては一番最初に手がけたMAPですね。RPGの王道というか……最初は牧歌的な穏やかな場所から始まり、徐々に厳しい環境に変化するという流れを意識して、こういう背景になっています。当初はもっとすごいジャングルみたいな予定だったのですが、それじゃあゲーム性自体が変わりそうなのでやめました。熱帯的な植物はその名残ですね。／*Kosei Kitamura*

▲森エリア1
イメージCG

▶森エリア1
イメージCG

▲森エリア2 イメージCG

▼森(ULT)エリア1 イメージCG

▲森(ULT)エリア1
イメージCG

▶森(ULT)エリア2
イメージCG

03 THE FOREST ENEMYS

ラグ・ラッピー

ラグ・ラッピー

アル・ラッピー

■ ラグ・ラッピー 設定イラスト

アルティメット
ラッピー
顔違うので注意!

エル・ラッピー

パル・ラッピー

エル・ラッピー

■ エル・ラッピー 設定イラスト

ラブラッピー
「愛」らしくね!!

■ ラブ・ラッピー 設定イラスト

ラブ・ラッピー

ラブ・ラッピー

From SONICTEAM

森エリアは原生生物ということで、動物や昆虫をモチーフとしています。最初イメージを練るために、過去のファンタシースターシリーズのエネミーからいくつか選び出して描いてみたんですが、やっぱりラッピーは可愛いし、マスコットキャラクターとして適役じゃないかということで採用しました。ブーマですが、森エネミーを作っていく途中で基本のザコエネミーが足りないのでは…と思い、急遽洞窟のエビルシャークの骨格を使って追加しました。／*Satoshi Sakai*

03
THE FOREST ENEMYS
サベージウルフ
バーベラスウルフ
サベージウルフ
■ サベージウルフ 設定イラスト
グルグス
リーダーは赤くてツノ一本
グルグス・グー
グルグス
アルティメットウルフ
「猛牛」
■ グルグス 設定イラスト
■ モスマント 設定イラスト
横面図
モスマント

モネスト

モスバートン

ヒルデベア

From SONICTEAM

アルティメットエネミーですが、Ver.2の時はもう本当に時間がなくて、基本はそのままで"側だけ変える"しかないだろうということだったんです。でも、やっぱり強く大きくというイメージを出したかったのでカメとかサイとか、硬そうで強そうな感じにしました。データ上デザインというよりも、CGソフト上で作りながら考えたエネミーもあります。あと、本当はすべてのエネミーにレアエネミーを存在させたかったのですが、メモリの都合でムリでした。残念です。*／Satoshi Sakai*

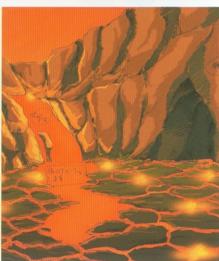
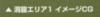
▲ 洞窟エリア3 イメージCG

THE CAVE 洞窟

▲ 洞窟エリア 設定イラスト

▼ 洞窟エリア 設定イラスト

***From* SONICTEAM**

森の最後で地中から現れるドラゴンと出会い、そのまま今度は地下ダンジョンへという流れを意識しましたね。普通は水があって溶岩なんですけどあえて逆に……びっくりさせようかなと（笑）。まあ3エリアあるのでちょっと息抜きができるようにと考えました。あとエリア3になると機械的な部分が増えてきます。気がついていただけるとうれしいですが。 *／Kosei Kitamura*

▲ 洞窟エリア1 イメージCG

▶ 洞窟エリア1 イメージCG

▼ 洞窟エリア2 イメージCG

▲ 洞窟エリア2 イメージCG

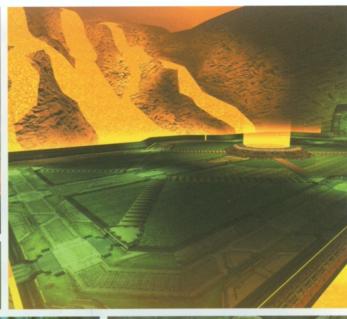
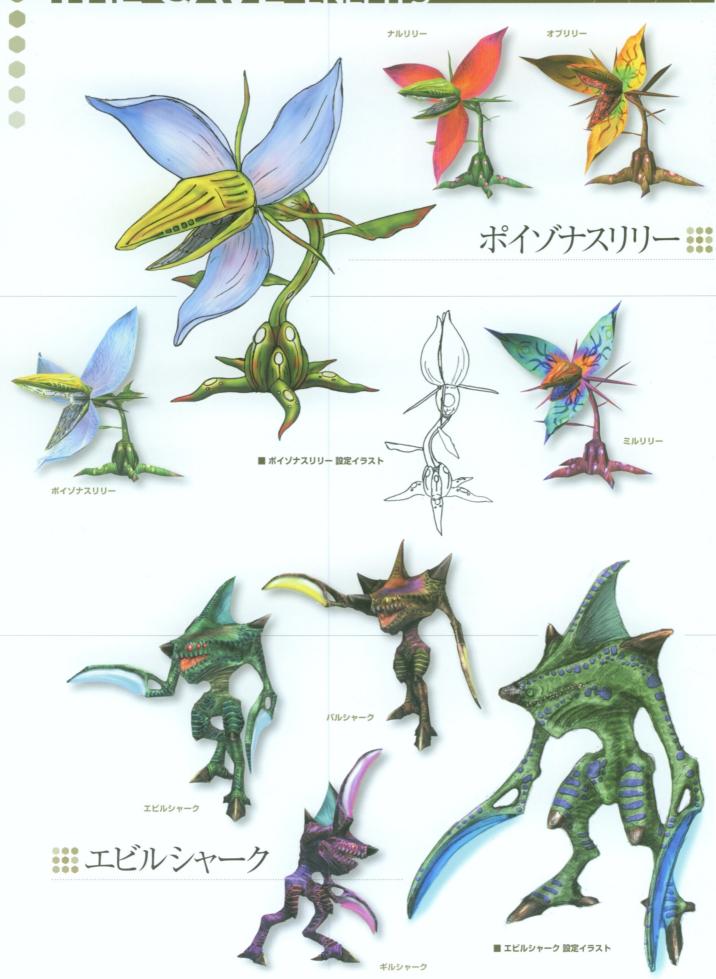
▼ 洞窟(ULT)エリア3 イメージCG

▲ 洞窟(ULT)エリア1 イメージCG

■ ポイゾナスリリー 設定イラスト

■ エビルシャーク 設定イラスト

■ バルマー 設定イラスト

バルマー

メルクィーク

■ メルクィーク 設定イラスト

From SONICTEAM

ザコエネミーの中では、実はエビルシャークが一番最初にできあがっていました。だからこれがすべての基本になったような感じはあります。基本的にRPGのエネミーにありがちなやたら気持ち悪いものはあまり好きじゃないんです。とにかく特撮が大好きなので、もうイメージはズバリ"怪獣"や"怪人"ですね。いろいろと楽しく考えながら描きました。実際、かなり影響を受けたものやモチーフとした怪獣も多いです。わかる人にはわかるかもしれませんね。／*Satoshi Sakai*

03 # THE CAVE ENEMYS

グラスアサッシン

■ グラスアサッシン 設定イラスト

ナノノドラゴ

■ ナノノドラゴ 設定イラスト

プフィスライム

■ プフィスライム 設定イラスト

パンアームズ

合体エネミー

カニっぽい動き

■ パンアームズ 設定イラスト

パンアームズ

ミギウム

ヒドゥーム

From SONICTEAM

エネミーを作るときは、だいたいどんな動き方や攻撃をするのかなども考えて描いています。ちょっと複雑な動きの場合は、マンガみたいな図を添えてプログラマーに伝えることもあります。でも、時にはプログラマーの方でいろいろ考えて、さらにおもしろい演出を加えてくれたりもしますね。スライムについては、やっぱり普通のスライムじゃ面白くないのでこういう形態を考えました。とにかくプレイする人がビックリするような動き方を心がけるようにしましたね。／*Satoshi Sakai*

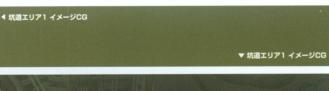
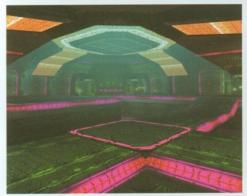
03

THE MINE
坑道

▲ 坑道エリア1 イメージCG

▲ 坑道エリア 設定イラスト

From SONICTEAM

このエリアについては、完全にこの世界の最先端テクノロジーを使った機械のみのMAPということで、いくつか上がってきていたエネミー設定画なども参考にしつつ無機質に描いていきました。自分の中には製造工場的なイメージもあったので、工場の作業ライン的な照明効果や、所々に縦穴構造をもたせるなど上下の空間イメージの表現も加えてみました。／*Kosei Kitamura*

▼ 坑道エリア 設定イラスト

◀ 坑道エリア1 イメージCG

▼ 坑道エリア1 イメージCG

▶ 坑道エリア2 イメージCG

◀ 坑道エリア2 イメージCG

▲ 坑道（ULT）エリア2 イメージCG

▶ 坑道（ULT）エリア2 イメージCG

03 THE MINE ENEMYS

カナディン

■ カナディン 設定イラスト

■ ダブチック 設定イラスト

ダブチック

ダブチッチ

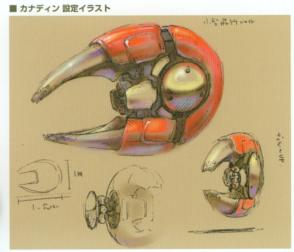
■ ダブチッチ 設定イラスト

From SONICTEAM

作業用ロボットが基本となるということだったんですが、あまり人間のシルエットに近いとプレイヤーキャラと混同してしまうということでけっこう気を遣いました。シノワビートは最初にOKをもらったので印象深いです。リーダーを赤にしたり、ツノをつけたり、金色にしたのは趣味もありますが（笑）、わかりやすいのが一番ということです。あとはやっぱりロボなので、パーツの細かいディテールや攻撃時のギミックなどもかなりこだわって指示を描きました。／*Masatoshi Yasumura*

03

THE RUINS 遺跡

▲遺跡（ULT）エリア1 イメージCG

▲遺跡エリア 設定イラスト

▼遺跡エリア 設定イラスト

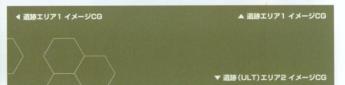
From **SONICTEAM**

パイオニア2の人々よりも先に進んだ文明ということで、これまでのイメージをまったく無視したデザインというコンセプトで描きました。直線的で無機質なラインというよりは、もっと柔らかいというか……バイオテクノロジーを生かした構造デザインですね。あとは、自分のいる場所を認識できるように、所々に宇宙船の一部が垣間見える場所を設けています。*／Akira Mikame*

▲ 遺跡入口
イメージCG

▼ 遺跡エリア2
イメージCG

◀ 遺跡エリア1 イメージCG

▲ 遺跡エリア1 イメージCG

▼ 遺跡（ULT）エリア2 イメージCG

▲ 遺跡エリア3 イメージCG

▶ 遺跡（ULT）エリア3 イメージCG

バルクロー

ディメニアン

アラン

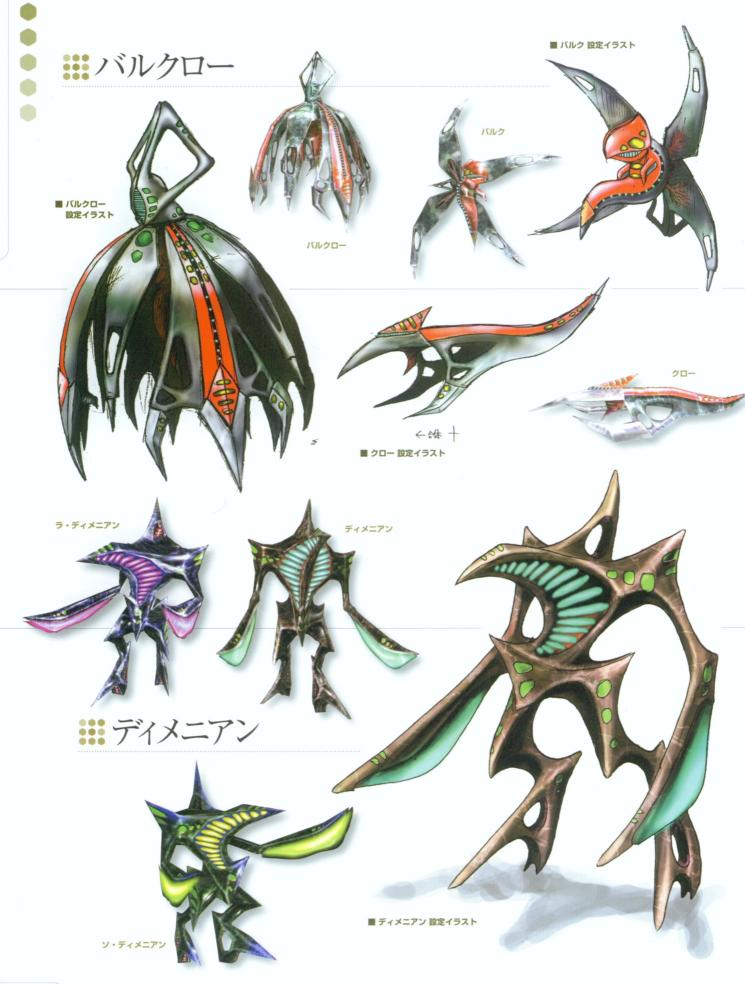
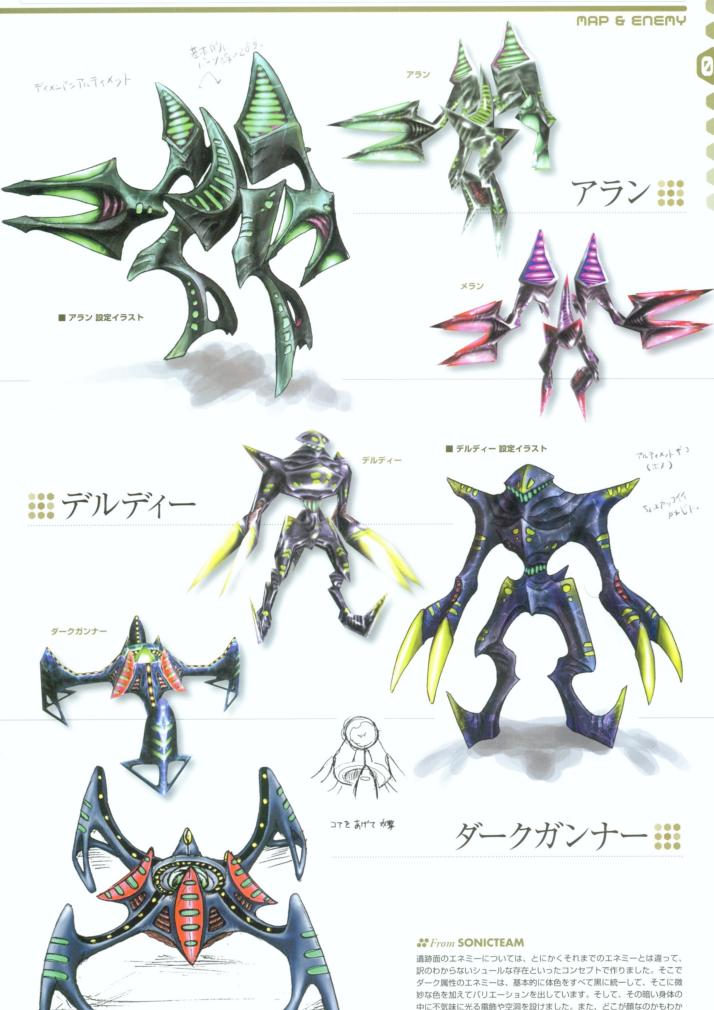
■ アラン 設定イラスト

デルディー

■ デルディー 設定イラスト

ダークガンナー

■ ダークガンナー 設定イラスト

From SONICTEAM

遺跡面のエネミーについては、とにかくそれまでのエネミーとは違って、訳のわからないシュールな存在といったコンセプトで作りました。そこでダーク属性のエネミーは、基本的に体色をすべて黒に統一して、そこに微妙な色を加えてバリエーションを出しています。そして、その暗い身体の中に不気味に光る電飾や空洞を設けました。また、どこが顔なのかもわからないようなデザインにして、"まったく得体の知れないもの"といったイメージを持たせています。／*Satoshi Sakai*

03 THE RUINS ENEMYS

■ カオスブリンガー 設定イラスト

カオスブリンガー

カオスブリンガー

ダークブリンガー

カオスソーサラー

カオスソーサラー

<ビット>
攻撃系と回復系に変化する
→色変化

グランソーサラー

■ カオスソーサラー 設定イラスト

From SONICTEAM

ダーク属性エネミーで一番最初に完成させたのは、やはりデルセイバーです。これはもう個人的にも会心のデキですね（笑）、もちろん一番のお気に入りでもあります。こいつが他のダーク系エネミーやダークファルスのデザインベースにもなっています。カオスソーサラーとカオスブリンガーは、ファンタシースターシリーズからのリメイクエネミーです。全体のフォルムは過去のイメージを踏襲していますが、デザイン時にはあまり過去にとらわれないようにしました。／*Satoshi Sakai*

▲ VR神殿 イメージCG

VR神殿 VR TEMPLE

◀ VR神殿 イメージCG

From SONICTEAM

イメージは……まあ、古代神殿ですね。総督と武器の石像は、VRなんだから入れろという人がいたので……（笑）。バトルで使用するMAPという前提だったので、障害物や仕掛けを意識して配置しました。あと、閉鎖的な空間というばかりでは息が詰まるので、海の遠景も意識して描き込みました。とくに夕日は何度も納得いくまで描き直しました。*／Akira Mikame*

◀ VR神殿 イメージCG

▶ VR神殿 イメージCG

VR宇宙船 VR SPACESHIP

▶ VR宇宙船 イメージCG

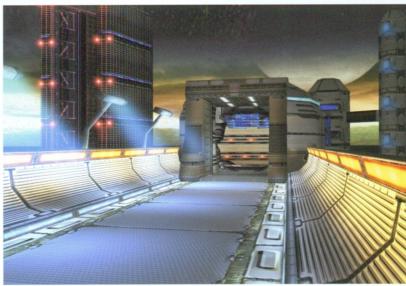
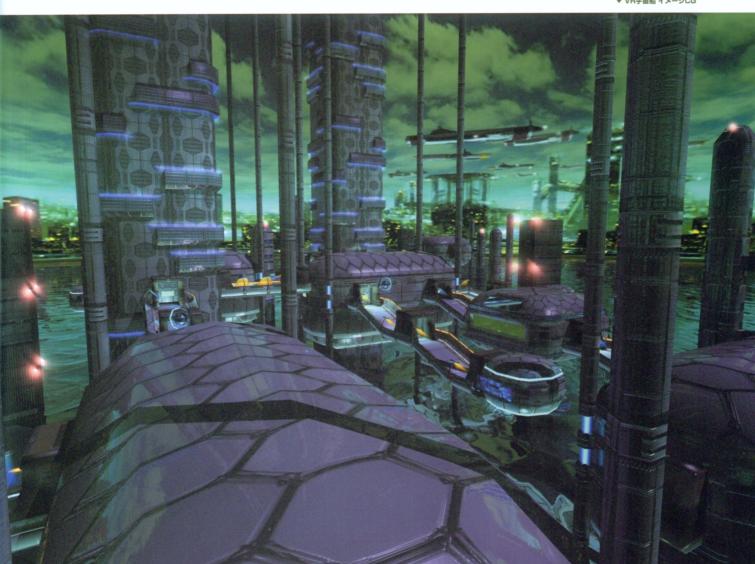
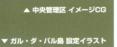
◀ VR宇宙船 イメージCG

▶ VR宇宙船 イメージCG

From SONICTEAM

こちらも最初はバトルモード用に作ったMAPですので、上ったり下がったりの高低差とか、隙間から他プレイヤーが覗けるなどの戦略的行動ができるステージに作ってあります。VRのMAPに関しては、どちらも天井や壁を少なくして、あまり閉鎖的にならないようにと話し合って作りました。／*Kosei Kitamura*

▼ VR宇宙船 イメージCG

03 GALDABAL ISLAND ガル・ダ・バル島

▲ 中央管理区 イメージCG

▼ ガル・ダ・バル島 設定イラスト

▲ ガル・ダ・バル島 設定イラスト

▶ ガル・ダ・バル島 設定イラスト

From SONICTEAM

もともとは『こんなのPSOじゃあできないだろ！』ということを念頭においてデモンストレーションで作ったMAPでして（笑）。極端に高低差をつけたり、はるか彼方まで見通せる場所を設けたりと、楽しみながら作っていました。薄暗い密林からいきなり開放的な海岸に変わったり、かと思うと急勾配の高山だったりの極端な地形変化を意識しましたね。*／Kosei Kitamura*

▲密林北地区 イメージCG

▶密林東地区 イメージCG

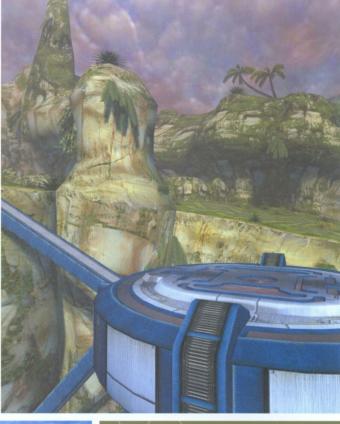
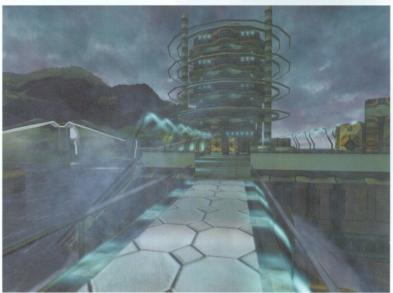
▲高山地区 イメージCG

▼高山地区 イメージCG

▲海岸地区 イメージCG

▶中央管理区 イメージCG

▼海岸地区 イメージCG

03

GALDABAL ISLAND ENEMYS

■ メリルリア 設定イラスト

メリルリア

メリルタス

メリルリア

メリカロル

メリカロル（真）

メリカロル

■ メリカロル 設定イラスト

シノワベリル

シノワスピゲル

シノワベリル

■ シノワベリル 設定イラスト

■ ギ・グー 設定イラスト

<混乱誘導弾

くわっ

PSO EP1&2
GI GUE

バクン 巨大針レーザー攻撃

ギ・グー

ギ・グー

ギー

ギー

■ ギー 設定イラスト

ギブルス

■ ギブルス
設定イラスト

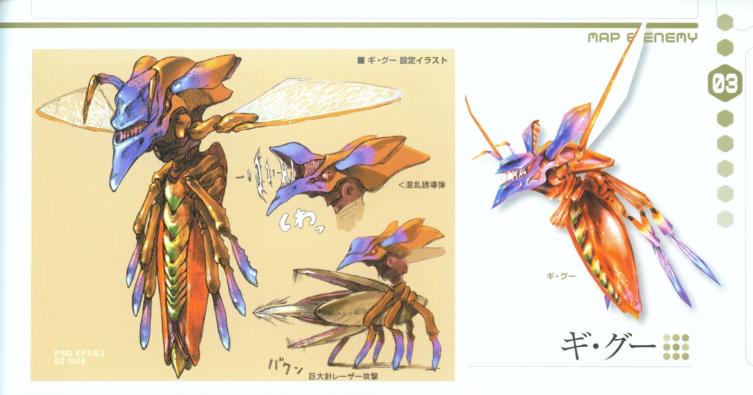
ウル・ギボン

ソル・ギボン

ギブルス

From **SONICTEAM**

GC版では、プラットフォームが変わったことによってポリゴン数などの制約がかなり緩やかになり、エネミーもけっこう複雑な身体の表現や動きが可能になりました。お陰様でシノワ系はさらなる細かいパーツの描き込みができました（笑）。あとエピソード1では、なかなかはっきりと伝えきれなかった中ボスの存在をはっきりとさせたいということで、ギブルスやメリカロルをああいった形で登場させることにしました。*／Satoshi Sakai , Masatoshi Yasumura*

▲ プラント上層部 イメージCG

SEABED プラント

◀ プラント 設定イラスト

From SONICTEAM

当初は、完全な廃虚に所々光が差し込むという暗～いイメージでいってたのですが……。まあそれではあまりにもということで（笑）、上層部には水族館的な遊びの要素も描き加えていきました。水とガラスの細やかな表現や変化に注意してほしいですね。逆に下層部は、一転して天井を低く暗くしたりして、緊張感や恐怖感をあおるような空間を意識して作っていきました。*／Akira Mikame*

◀ プラント
設定イラスト

▶ プラント
設定イラスト

▲ プラント上層部 イメージCG ▶ プラント上層部 イメージCG

▼ プラント下層部 イメージCG

▲ プラント上層部 イメージCG

▼ プラント下層部 イメージCG

▲ プラント下層部 イメージCG

03 SEABED ENEMYS

■ レコン 設定イラスト

レコン

レコン

敵を発見するとフォトンのカッターを発生し直接攻撃する。

レコボクス

レコボクス

■ レコボクス 設定イラスト

ドルムオルム

モルフォス

ドルムダール

■ ドルムオルム
設定イラスト

ドルムオルム

■ シノワゾア 設定イラスト

シノワゼレ

シノワゾア

シノワゾア

デルデプス

デルデプス

■ デルデプス 設定イラスト

デルバイツァ

デルバイツァ

■ デルバイツァ 設定イラスト

From SONICTEAM

エピソード2のエネミーは、僕と保村の他に新人がメンバーに加わりました。デルデプスやデルバイツァなどは彼に描いてもらったエネミーですね。ひとつのエリアに複数属性のエネミーが登場することもあって、かなりバラエティに富んだ構成になりました。攻撃方法などもこれまで以上に凝った攻撃パターンが可能になって、かなり楽しく作ることができたように思います。／*Satoshi Sakai*

PROTO DESIGN【背景＆エネミー初期設定イラスト】

エネミー初期設定案

***From* SONICTEAM**

ゲーム中に登場するエネミーの原案となった初期イラストです。当初は、生物系、アルタードビースト系、機械系、暗黒系と大体の区分けだけをして、様々なエネミーの案を描いていきました。ほとんど決定稿に近いものもありますが、まるで面影のないエネミーも多いですね。各属性の基本特徴を考えながら描き直しを繰り返して、最終的な設定イラストに仕上げました。*／Satoshi Sakai*

■ 暗黒系巨大エネミー

■ 暗黒系邪剣士

■ 海底プラントエネミー

カラーバリエーション

■ 原生生物巨大エネミー

■ 水棲エネミー

右太股
腰
右膝脛
右腕
身体
左腕
左太股
左膝脛
左肩

未使用エネミー設定案

From SONICTEAM

こちらは、諸々の事情で未採用となったエネミーのイラストです。初期段階では、過去のファンタシースターシリーズエネミーのリメイクも数多く描いたのですが、実際採用されたのはそれほど多くはないですね。また、Ver.2の時は、アルティメット用の新エネミーをもっと出したかったのですが、容量や時間の問題で残念ながら登場させることができませんでした。／*Satoshi Sakai*

■ キングラッピー

■ 水棲エネミー

■ エイプフロッグ リメイク

■ フレイムニュート リメイク

■ アルティメットデルセイバー

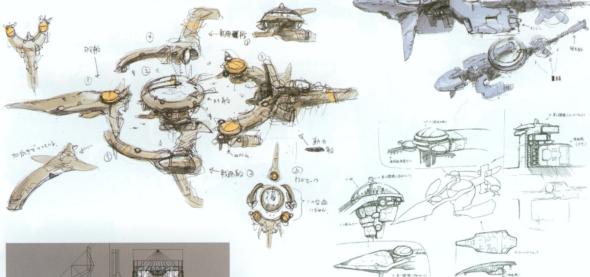
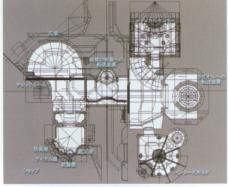
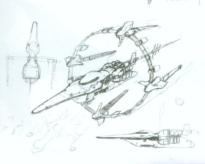
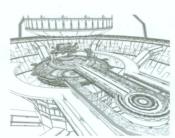
■ ポイズンファング リメイク

■ フラクタルウーズ リメイク

PROTO DESIGN【背景＆エネミー初期設定イラスト】

パイオニア2初期設定案

From SONICTEAM

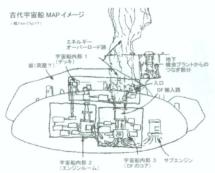
パイオニア2のデザインは、メカ好きな保村と渡邉の2人を呼んで「ドーム型の都市が見える巨大宇宙船を作れ」というお題で片っ端から描いてもらいました。かなり苦戦しまして、最終的に渡邉の方からPSOの魔方陣を活かしたらどうかというアイデアが出て、その方向で保村に仕上げてもらったという経緯があります。*／Satoshi Sakai*

古代宇宙船初期設定案

From SONICTEAM

遺跡面の設定が上がってきたとき、『遺跡なんだけど実は宇宙船で、なんだこーだみたいな……』ちょっとよくわからないものだったもので（笑）。とりあえず構造を考えるためにも、宇宙船自体のラフもかなり描きました。エリア1は宇宙船デッキでエリア2はエンジンルーム、エリア3はDFを封印した部分という設定になっています。*／Akira Mikame*

04
BOSS ENEMY

ドラゴン イメージCG

シル ドラゴン イメージCG

DRAGON
ドラゴン

From SONICTEAM

すべてのエネミーの中で一番最初に作ったのがこのドラゴンです。まあ、パンツァードラグーンの制作をしていたということもあるのですが、4つ足よりは2足歩行のドラゴンが好きなもので、こういったワイバーン系になりました。やっぱり、プレイヤーが最初に出会うボスということで、わかりやすく大きなものをということですね。シル ドラゴンはまあ……ドラゴンより強そうにって感じで。あと、寒いのでちょっと体毛生えています（笑）。*／Satoshi Sakai*

■ ドラゴン 設定イラスト

ドラゴン 顔アップ

ドラゴン イメージCG

シルドラゴン イメージCG

アルティメット・氷のドラゴン

ツバサもっと大きいです。

■ シル ドラゴン 設定イラスト

デ・ロル・レ イメージCG

ダル・ラ・リー イメージCG

DE ROL LE

デ･ロル･レ

From SONICTEAM

ボスは巨大なものという大前提があって、ここは長さで巨大感を出すということでワームでいくことになりました。担当者は、こういったデザインが初めてだったのでいろいろと資料を参考にして甲冑や体色を勉強して、強さや毒々しさを表現するのに苦労していたようです。実際、動かす段階でもさらに苦労したみたいですけど……。頭部に付いた殻というかドクロのヘルメットは、なにか特徴的な顔をつけてほしいという要望で、触手と一緒に描き加えてもらいました。*／Satoshi Sakai*

デ･ロル･レ(骨の面) イメージCG

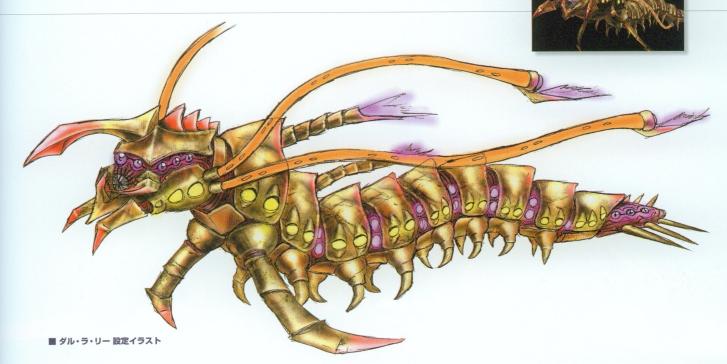
デ･ロル･レ イメージCG

■ デ･ロル･レ 設定イラスト

ダル･ラ･リー イメージCG

■ ダル･ラ･リー 設定イラスト

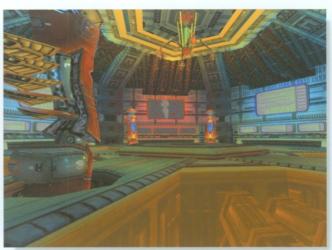
ボルオプト イメージCG

ボルオプト ver.2 イメージCG

VOL OPT
ボルオプト

From SONICTEAM

最初は企画の方から、いくつか段階があって最終的に合体ロボになるという話があって、ええ～（笑）みたいな。結果的に合体にはならなかったのですが、人工頭脳が造り上げた最終防衛システムというイメージで描きました。ただ、攻撃方法については最後まで苦しみました。フォルムは早くからできていましたが、この形でどうやって攻撃させればいいのかと悩みました。思いつくままにいろいろなギミックを必死で考えましたね。*／Masatoshi Yasumura*

■ ボルオプト 設定イラスト

ボルオプト イメージCG

ボルオプト ver.2 イメージCG

ボルオプトステージ イメージCG

■ ボルオプト ver.2 設定イラスト

ダークファルス第1形態 イメージCG

ダークファルス第3形態 イメージCG

DARK FALZ
ダークファルス

From SONICTEAM

ダークファルスについては、まず基本となる形状にかなり苦しみました。普通に人型では攻撃しにくいし、そこで最終的にたどり着いたのが"仏像"です。龍の台座に座禅を組んでいるといったイメージです。そして、形態が進むに連れ、観音様、天女とさらに神々しくなっていくといったイメージで描きました。ダークファルスの身体の細かいパーツは、実はそれまでの様々なエネミーの要素を集めて構成されています。／*Satoshi Sakai*

■ ダークファルス第1形態 設定イラスト

ダークファルス第1形態 イメージCG

ダークファルス第2形態 イメージCG

■ ダークファルス第2形態 設定イラスト

■ ダークファルス第3形態 設定イラスト

バルバレイ イメージCG

BAL BA RAY

バルバレイ

From SONICTEAM

バルバレイは海洋型にシミュレートされたデ・ロル・レということで、エビとかザリガニとか貝殻とか…
…海洋辞典みたいな書物をたくさん見て、その辺から参考にして描きました。シルエットやカラーリングは、意識的にデ・ロル・レと変えようとは心がけました。ピグレイ、ウルレイのイメージはカブトガニですね。*／Masatoshi Yasumura*

バルバレイ イメージCG

■ バルバレイ 設定イラスト

ピグレイ イメージCG

ウルレイ イメージCG

ゴル ドラゴン イメージCG

GOL DRAGON
ゴル ドラゴン

From SONICTEAM

最初の設定では雷のドラゴンということだったので、身体中が避雷針みたいに尖ってます。エピソード1のドラゴンとイメージを変えるために、いろいろとフォルムは気を遣いました。ちょっと前脚を地面について歩かせるとか……。VRということで、攻撃方法については背景班とも相談しながら、ステージ自体と連携した攻撃方法を考えてもらいました。／
Satoshi Sakai

■ゴル ドラゴン 設定イラスト

ゴル ドラゴン イメージCG

ガル・グリフォン イメージCG

GAL GRIFFON
ガル・グリフォン

ガル・グリフォン イメージCG

■ ガル・グリフォン 設定イラスト

From SONICTEAM

完全に新しいボスを……ということだったので、これまでにない4つ足がいいかなと考えました。普通にグリフォンが飛んでくるだけでは面白くないじゃないですか（笑）。ドタドタとすごいデカイのが突進してくるみたいな怖さを表現したかったので、ゾウというかマンモスの要素が強く入っています。マンモスに羽が生えたイメージです。*／Satoshi Sakai*

オルガ・フロウ イメージCG

OLGA FROW

オルガ・フロウ

From SONICTEAM

ダークファルスでは"口"でしたが、オルガ・フロウの基本イメージは"手"です。捕われのフロウエンを暗示しています。ですから第1形態では5本足で、今まさに掴もうとする手をイメージしました。まだ、この段階ではフロウウェンのイメージはそれほど顕著には現れていません。／*Satoshi Sakai*

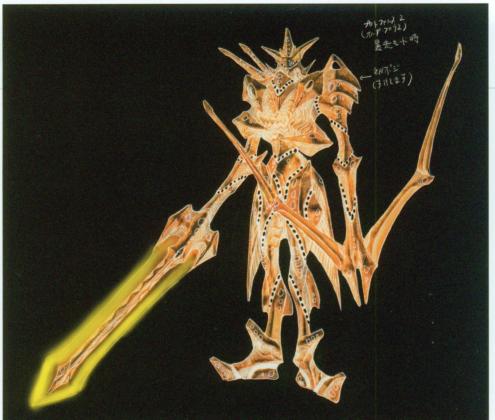
■ オルガ・フロウ第1形態
設定イラスト

オルガ・フロウ第1形態 イメージCG

オルガ・フロウ第2形態 イメージCG

オルガ・フロウ第2形態 イメージCG

■ オルガ・フロウ第2形態 設定イラスト

■ オルガ・フロウ第2形態（暴走時）
設定イラスト

From **SONICTEAM**

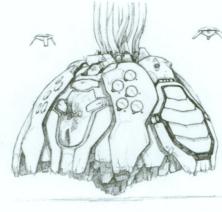
第2形態では2足歩行になりますが、今度は胸の5本指が開かれます。その辺の変化に気がついていただけるとうれしいですね。また、第2形態になるとフロウウェンの特徴があらわになるようにしました。体色をハンタースーツの色にしたり、ヒゲをつけたり(笑)。あと、企画の方からマグがほしいという要望があって、ガエルとギエルを作りました。*／Satoshi Sakai*

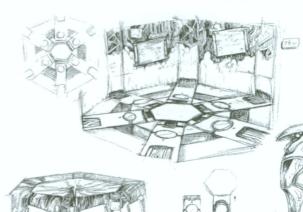
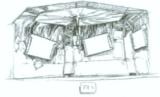
PROTO DESIGN 【ボスエネミー初期設定イラスト】

From SONICTEAM

ドラゴンは……まあ好きなので（笑）、比較的早くできました。ただ、完成した後でもっと大きくということになって、プログラム上でさらに2倍の大きさに変更しました。苦労したのは洞窟面のボスですね。当初はマンモスとかも考えたのですが、やっぱり長いエネミーでいこうということになりまして。ドラゴンもデ・ロル・レも『どうやって戦うんだ？』なんて思うデザインや大きさで、企画には大変苦労をかけてしまいました。*／Sstoshi Sakai , Masatoshi Yasumura*

■ ドラゴン イメージスケッチ

■ 洞窟面ボスエネミー アイデアスケッチ

■ ボルオプト イメージスケッチ

■ 洞窟面ボスエネミー アイデアスケッチ

■ ボルオプトステージ イメージスケッチ

■ ボルオプト アイデアイラスト

■ ボルオプト・コア 設定イラスト

■ ダーバント 設定イラスト

From SONICTEAM

ボルオプトも非常に苦労したボスですね。なにせ最初は合体ロボという設定だったもので。最終的にできた形もなにかモチーフがあったわけではなかったので、「なにこれ?」とかいわれました(笑)。ダークファルスもやはりそのフォルムに頭を悩ませました。でっかいデルセイバーみたいなイメージから始めて、いろいろとその形に苦戦しましたね。2本足で歩かせるとどうもうまくいかないので、悩み抜いた結果、台座に座らせて仏像にしちゃえばいいんだという結論に達しました。*／Sstoshi Sakai , Masatoshi Yasumura*

■ ダークファルス イメージスケッチ

■ ダークファルス アイデアイラスト

PROTO DESIGN 【ボスエネミー初期設定イラスト】

From SONICTEAM

エピソード2ではポリゴン数の制限にかなりゆとりができたので、ボスエネミーも微妙なフォルムやこだわりを生かせるようになりました。時間的なゆとりまであったわけではないんですけど（笑）、以前よりもかなり細部までこだわって作ることができました。オルガ・フロウも、やっぱりでっかいデルセイバーというところから始めましたね。顔の造形なんかも徹底的にこだわりました。／*Sstoshi Sakai , Masatoshi Yasumura*

■ゴル ドラゴン イメージスケッチ

■ガル・グリフォン イメージスケッチ

■オルガ・フロウ イメージスケッチ

■オルガ・フロウ アイデアスケッチ

■オルガ・フロウ アイデアスケッチ

■オルガ・フロウ イメージスケッチ

05
WEAPON & MAG

セイバー系

05

From SONICTEAM

セイバーについてはゲーム立ち上げ段階から決まっていた武器ですね。やっぱりSFですからライトセイバー！ という、基本の形だけ決めて、あとは設定の方からきた武器説明をもとに解釈して（笑）、バリエーションをつけていきました。ただ、ソードなどと混同しないように刀身長はきちんと統一するようにしました。参考にしたのは、武器系の資料だけではなくて台所用品とか、いろんなものからアイデアは仕入れています。DBの剣は"十手"ですね。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

■ セイバー

■ カラドボルグ

■ デュランダル

■ DBの剣

■ エリュシオン

■ 秋子おばさんのフライパン

ソード系

From SONICTEAM

ソードは、最初は戦闘時になると"ブシーッ"ってフォトンの刃が出てくるという設定にして描いたのですが、最終的にはカットされてしまいました。フロウウェンの剣はGCでは新しい表現が可能というので、ぜひ作ってもらいたいと思って描きました。ラストサバイバーは名前からそのまんまですね。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

■ ソード

■ ドラゴンスレイヤー

■ フロウウェンの大剣

■ ラストサバイバー

ナックル系

■ ブレイブナックル

■ ソニックナックル

From SONICTEAM

ナックル系は、素手で戦いたい人もいるんじゃないかと思いまして、作ってみました。ただ、素手のままではさびしいので何か形を作ろうということで。ロケットパンチはユーザーの声でほしいというのが多かったので追加しました。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

パルチザン系

From SONICTEAM

パルチザン系は、軸の中にフォトンの電池が入っています……直列で（笑）。自分の中ではそういう設定になってます。ブリューナクはいろいろと作動のギミックを一生懸命考えまして、しっかり再現してもらえてうれしかったです。ソウルイーターはどうしても鎌がほしくて。でもパルチザンとモーションが一緒なので、どうやって斬ろうかと悩みまして。悩んだ末に刃の向きを逆にして外側で斬ってはどうかということで、今のデザインになりました。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

スライサー系

From SONICTEAM

GC版では、大幅に武器のアクションにも自由度ができるということで、スライサーはかなり無茶な設定を描きました。飛ぶ刃の角度とかまで指定して……実際描いていて非常に楽しかった武器ではあります。プレイ中はよくわからない展開ギミックなどを確認してください。レインボーバトンは、その名前が設定から来た段階で虹飛ばしちゃえ！って（笑）。フォースに使ってもらえるようなスライサーにしたかったので。／
Wataru Watanabe , Yuki Takahashi

■ 勇者のディスカ

■ 暗殺者のスライサー

■ 解放者のディスカ

■ レインボーバトン

■ スライサー

05

ダガー・クロー系

From SONICTEAM

ダガーは逆手に持つ短剣という設定だったのですが、そのまま短剣では面白くないだろうということで、変則的な形状になりました。ブレイドダンスは、踊っているように見えるという設定があったので、こういったデザインにしました。本当はもっとユラユラしているような処理にしたかったです。クローについては、ネイやファルなど、シリーズ伝統の武器なのではずせませんね。設定が来るたびに、直接CGモデリングでどんどん作っていきました。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

■ ダガー

■ ブレイドダンス

■ ブラッディアート

■ クロススケア

■ ドラゴンクロー

ハンドガン系
■カスタムレイ ver.00
光
銃口
レーザーポインタ
ヤスミノコフ みたいな
赤い光線をつける
調整器
回す
光る
トリガー
デジタル
スイッチ
シリンダー
戦闘モード時
回転する。
マガジン
■ハンドガン
From SONICTEAM
銃系の指示が多いのは、単に渡邉本人の趣味が入っているからです（笑）。設定を読んで、自分なりにこうあるべきだろうと考えながら描きました。ブレイバスは幹部クラスがもつ銃なので小型・軽量とか。ヘブンパニッシャーですが……実はこれは銃ではありません。はっきりとは明かせませんが、これはあるものと連動したコントローラーというか照準機で、実際の光線はそこから発射されます。よって、あるものが星の裏側にある時は……。／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi
リアサイト有
光る
ハンドガンの改良・発展型。
少し長め。
■ヴァリスタ
グリップ内部
中空
オプティカルサイト
空中に出ている
ドット(赤)
このスリットから投影
幹部クラスのみが所有できる伝説の小銃
小型・軽量でクラシック、
黒とシルバーで
グリップ短め
レンジャー最強の武器。
■ブレイバス
■ヘブンパニッシャー

ライフル系

05

From SONICTEAM

ヴィスクは、フレイムビジットと同じメーカーという設定で描きました。ジャスティは、ジャスティスと同じメーカーの製品だとか(笑)。スプレッドニードルは、最初からショットのような弾を出せるライフルという設定で作ったんですが……強すぎてユーザーの方には評判悪くなってしまいました。エンジェルハープは、とにかくクラッシックなライフルをということで、いろいろと資料を参考に描き上げました。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

■ スプレッドニードル

■ エッグブラスター

■ エンジェルハープ

■ ホーリーレイ

05

マシンガン系

■ マシンガン

■ H&S25 ジャスティス

■ M&A60 ヴァイス

■ L&K14 コンバット

From SONICTEAM

ショットがあるので、マシンガンはこの時代で旧式の武器にしたら面白いんじゃないかと考えて作りました。銃系も最初から設定の方で製造メーカー名がついたネーミングがきましたので、自分の中で各社の方向性みたいなルールを作って描いていきました。ヴァイスは悪そうな名前だったんで、黒をベースにちょっと魔法力を加えて渋く作りました。ジャスティスはライフルのジャスティとイメージを合わせてあります。コンバットは……見た目にコンバット！です(笑)。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

ショット系

From SONICTEAM

ショットは、マシンガンとは逆にまだ開発途上の武器という設定にしました。実をいうと最初は、腰だめモーションで撃つような巨大な銃がほしいという要望から考えたられたものです。それでいろいろと形状を悩んだ末に、こういったクロスボウというかボウガンみたいなアイデアが出てきました。準レアについては、そのショットの特殊効果に合わせたカラーリングではっきり差別化させました。／*Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

ケイン系

From SONICTEAM

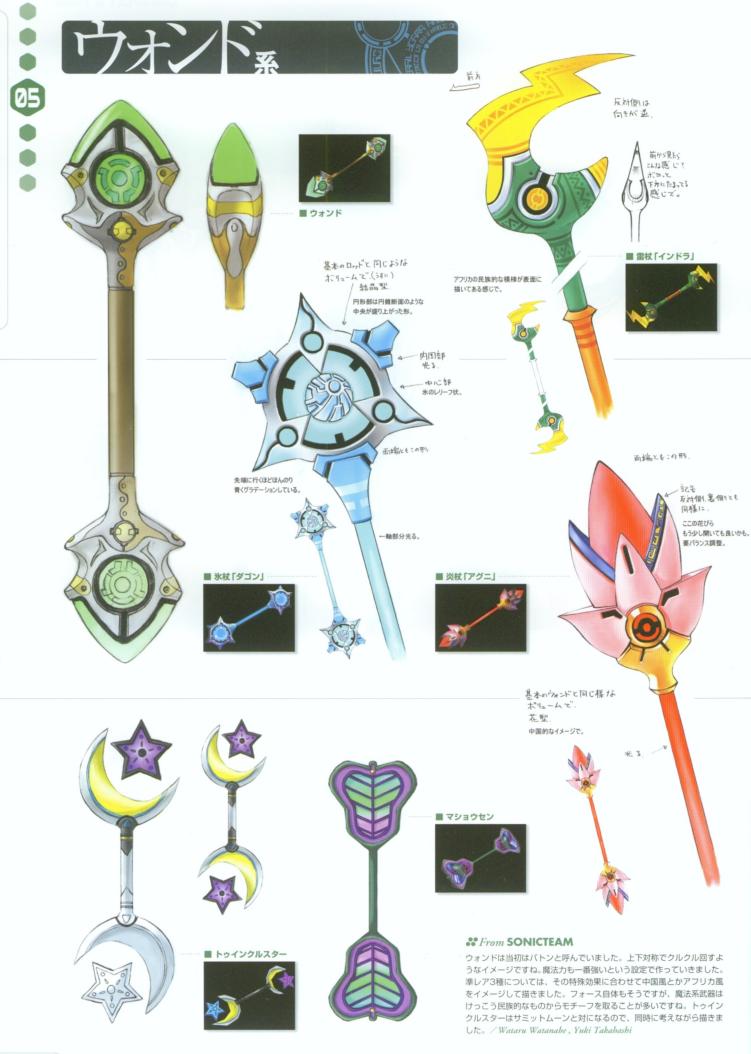
当初ケインとロッドでどう差をつけるか、という悩みが非常にありまして、けっこう苦労した武器ですね。最初はケインは弱くて、ロッドは殴ったり斬りつけたりできるという概念で描いていましたが、まあ所詮フォースが持つ武器なので、強さよりもお遊び的なビジュアルの方向になっていきましたね。フラワーケインはお花をつけたいなって思って描いていたら、チューリップそのものというか一輪挿しみたいに……（笑）。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

ロッド系

From SONICTEAM

ラビットウォンドは、ヒルデベアの杖と一緒に描いてたのですが、描いてるうちにドンドン気に入ってきちゃって。酒井さんに怒られるかなあって思いながら出してみたらOKだったんで……おどろきました。／*Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

From SONICTEAM

ウォンドは当初はバトンと呼んでいました。上下対称でクルクル回すようなイメージですね。魔法力も一番強いという設定で作っていきました。準レア3種については、その特殊効果に合わせて中国風とかアフリカ風をイメージして描きました。フォース自体もそうですが、魔法系武器はけっこう民族的なものからモチーフを取ることが多いですね。トゥインクルスターはサミットムーンと対になるので、同時に考えながら描きました。／*Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

カード・タリス系

From SONICTEAM

カード・タリス系は、GC版でフォースにも新しい武器を、ということからできた武器です。モーションを考える前に、フォースが遠距離から飛ばせるものをと考えて……じゃあカードにしようということになりました。タリスやマフはやっぱり中国風なお札をモチーフに描きました。モタブの預言書は、渡邉が勝手に考えました。中を見るとすごい預言が書いてある本で殴ってはどうかと(笑)。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

■ ガディアンナ

■ カード

■ タリス

■ マフ

■ ヒトガタ

■ モタブの予言書

05

From SONICTEAM

マグについてはデザインを優先にして、一応生物系、サーバント系、ファンネル系みたいな3つの分類分けをして、手分けしてバーッと一気に描いていった感じです。キャラクターの初期設定ラフと一緒に描いていたものが、そのまま採用されたものもけっこうありますね。できたものから企画に、片っ端から名前をつけてもらいました。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

■ マグ

■ カルキ

■ ルドラ

上　横　後

マテリアル　同じ　金属質

■ ヴァルナ

■ シュムバ
■ アシヴィン
マテリアル
マテリアル
■ マルト
マテリアル
前
横
右後上
光る球
■ バーナ
■ ミトラ
オモテ
機械サナギ.
ウラ
■ ヴァーユ

■ タバス

■ ヴァラーハ

■ ナムチ

■ バイラヴァ

■ カーマ

■ ナラカ

■ ラーヴァナ
■ ナーガ

■ ナンディン
マテリアル
■ カバンダ

■ イラー
マテリアル
■ ウシャス

光る。

■ アプサラス

■ シーター

背ビレ光る。
上
■ マドゥ
離れている。
前

マテリアル
■ ソーマ

From SONICTEAM

レアマグですが、当初は各職業のマグともに進化を増やそうということで作ったものが多かったのですが、できてみると、かわいくて生物的なものが多いですね。援護行動時の動きも、できるだけこんなふうにとプログラマーに細かく指示しました。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

■ ニドラー

■ チュレル

■ ソニチ

フォトンミラージュ

From SONICTEAM

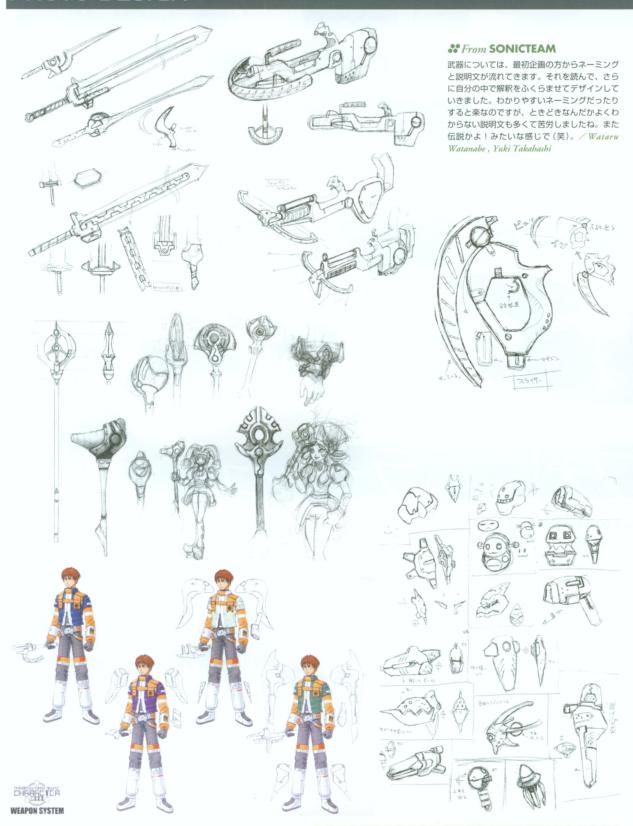
フォトンミラージュはダーク系エネミーとルーツが同じという隠し設定があったので、ダーク系エネミーと対象的にデザインしました。闇に対する光ですね。一見見た目は似ていますが、ダーク系の黒ベースに対してこちらは白ベースでカラーリングされています。ダーク系エネミーは抽象的だったので、逆にきちんとモチーフがわかるようにデザインしました。*／Satoshi Sakai*

05

PROTO DESIGN 【武器&マグ初期設定】

From SONICTEAM

武器については、最初企画の方からネーミングと説明文が流れてきます。それを読んで、さらに自分の中で解釈をふくらませてデザインしていきました。わかりやすいネーミングだったりすると楽なのですが、ときどきなんだかよくわからない説明文も多くて苦労しましたね。また伝説かよ！みたいな感じで（笑）。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

WEAPON SYSTEM

From SONICTEAM

ごく初期にはマグではなく、成長していくモンスターを連れて歩くという案もありました。結局は防具の1種ということになりましたが、当初はもっと分割されて盾になったりビームを発射したりと、ガンガン活躍するように考えて描いていました。*／Wataru Watanabe , Yuki Takahashi*

06
RAGOL REPORT

RAGOL REPORT

06

我々は、パイオニア2が惑星ラグオル軌道衛星上に到着して以来発生した一連の事件を調査し続けてきた。今回、その一部を優秀なハンターズにのみ公開しよう。なお、今回のリポートには、その真偽が非常に不確かで今後の継続的調査が必要と考えられるものも多い。取り扱いには細心の注意を持って当たってほしい。

History & Organization 【年表、組織相関図】

公式記録・発表

●惑星「コーラル」の環境が局地戦争の拡大に伴い加速度的に悪化、人間の住めない状態に近づく。10ヵ国連盟は「コーラル」を捨て他の惑星への移住を検討。移住可能な惑星の探査に入る。これに伴い超長距離惑星間航行用宇宙船「パイオニア」級移民船の設計、建造に着手。

●人間が移住可能な環境の惑星を無人探査機の1つが発見、報告。10ヵ国連盟はこの惑星を「ラグオル」と命名。探査研究を主な目的とした移民船第一陣の「パイオニア1」の発進準備にかかる。

●移民船第一陣「パイオニア1」発進。

●「パイオニア1」、惑星「ラグオル」に到着。移民団は周辺調査を行い。安全を確認、本格的な居住のための開発を開始。生活の拠点となる「セントラルドーム」の建設に着手。リコ・タイレル博士、ラグオル地表調査隊（生存適応値調査・テラフォームなど）に配属される。

●長引く戦乱により10ヵ国連盟の勢力弱まる。

●周辺地域の環境整備が成るとともに、生活の拠点となる「セントラルドーム」が完成。本星と連絡をとり、移民船第2陣を招聘。パイオニア1陸軍副司令ヒースクリフ・フロウウェン失踪。

●「パイオニア1」の招聘を受け、移民船第2陣「パイオニア2」が「コーラル」を発進。セントラルドーム周辺に、まれに凶暴化した原生生物が現れるようになる。リコ・タイレルをはじめとしたハンターズと呼ばれる者たちが、これに対し自警団を設立。原因を究明するとともに市民の安全を守る。

●「パイオニア2」ラグオル軌道上に到着。セントラルドームとの交信を開こうとする瞬間、セントラルドーム中心に大爆発が発生。

●ラグオル地表に転送装置射出後、総督府よりハンターズにラグオル地表調査指令が下される。

A.U.W.

3060以前
3063
3068
3070
3076
3077
3078
3079
3080
3081
3082
3083
3084
以降

未確認情報

●「コーラル」地表にある宙域よりの隕石が落下。付着物の中から未知のフォトンエネルギーを放つ細胞を発見。密かに研究が始まり、飛来した宙域に科学者たちの興味が集まる。

●無人探査機、とある惑星にて異常なデータを収集。未知の文明によって遺棄されたと思われる、強大な生物兵器が眠っているという情報あり。

●オスト博士とモンタギュー博士による共同開発で、未知のフォトンエネルギーを使用した生体兵器のプロトタイプ「マグ」（エモーショナルAI）完成。このとき、モンタギュー博士は若干11歳。

●ラグオル遺跡の発掘・調査団、また機密保持及び調査・研究の現地補助として特務工作員も密かに移民船パイオニア1に潜り込む。なおパイオニア1の一部は研究施設建設の資材として計上されていた。

●政府と軍部の共同指揮により、発掘・調査団は秘密裏に探索を開始。
●モンタギュー博士「ウルト」を完成させる。

●ラグオル地表に謎のモニュメント（ボウム）を発見。異星の文明が確認されるが、他に惑星表面上にその痕跡は見当たらない。よって調査団は地下に目を向けることになる。なお、この事実は一般および通常入船者には隠され、モニュメント自体は移民記念碑として建てられたとの偽情報が流された。

●ラグオル地下に広がっていた洞窟地帯の整備中、謎のモニュメント（ムゥト）発見。さらに地中深くに異質のフォトン反応を確認。当初の予定にはなかった地下採掘場の建設を開始。建設中に3つ目の謎のモニュメント（ディッツ）を発見。モニュメント表面上に浮かぶ古代文字と思われるものの解読に着手。
●別働隊が洞窟地帯からつながっていた地下水脈を探索中、ガル・ダ・バル島のある海域を発見。ラボチーフであるオスト博士の指示のもと、生体研究を目的とした海底プラントの建設開始。パイオニア1ラボの中心人物はオスト博士、グレイブ博士夫妻。

●古代遺跡とおぼしき入り口を発見。遺跡に対し発掘隊が組織され、秘密裏に採掘場にて古代遺跡発掘が開始される。
●同時期から、完成なった海底プラントにて生体実験が開始される。
●モンタギュー博士「エルノア」を完成させる。

●古代文字の解析が進み、遺跡は古代宇宙船そのものと判明する。古代宇宙船内に進入した調査団は未知の生命体と遭遇。初期型のダークファルスと思われる生命体と接触する。まだ完全な復活体ではないダークファルスの力の弱さのため戦闘には勝利。回収したサンプル（死骸）をプラントに運搬、生体研究を開始する。
●調査は政府と軍部の共同で行われていたが、ダークファルスと接触した調査団の指揮官は軍部のヒースクリフ・フロウウェン。彼はこの戦闘で負傷、緊急治療を受けるが、既に未知の生命体による遺伝子汚染のあったことが判明する。

●フロウウェン、移民第2陣の中止提言を条件に自ら研究材料となることを承認。海底プラントに収容される。これによりプラントにおける生体実験群は飛躍的な進歩を遂げる。しかし、フロウウェンが本星に送った移民中止勧告と遺言は隠蔽され、彼の交換条件は事実上無視される形になったと推定される。

●ダークファルスの力が増大、復活の時が近づく。融合生命体の暴走が顕著になる。特に海底プラントから脱走した融合被検体β772号（デ・ロル・レ）の細胞移植能力により、多数の意図せぬ融合生命体（アルタードビースト）が発生。また、地下工場も制御不可能になり、謎のメカを生産するようになる。
●地下水道を通じて融合生命体が海底プラント周辺にも発生。フロウウェンの身体を母体とした改造体γ119号（プロトファルス）実験が開始される。

●γ119号（プロトファルス）の暴走が手におえなくなったため、実験体は海底深くの廃棄場へ投棄される。この時初めて正式にフロウウェンの死と改竄された遺言がパイオニア2および本星へ通知される
●危険を重視したパイオニア1当局は、ダークファルスの殲滅を決定。古代宇宙船奥深くに突入。しかし力を増したダークファルスの敵ではなく、最深部に到達することもままならぬまま戦力を消費していった。戦闘が激化する中、その負の意志に呼応したダークファルスの力がオーバーロード。惑星表面まで到達する大爆発を誘発。パイオニア1戦闘部隊、およびセントラルドーム市民はその波動に取り込まれる。
●海底廃棄場へと投げ込まれたγ119号（プロトファルス）もまたダークファルスのオーバーロードに共鳴。海底プラント内も闇の波動によって取り込まれる。海底プラントのコンピュータも暴走を開始。
●爆発後、唯一の生き残りと思われるリコ・タイレルは、原因究明のため一人ラグオル地中へと向かう。

●パイオニア2のハンターズにより、リコの残したメッセージが発見される。
民間人により、地下採掘場においてAI「カル・ス」のバックアップデータが回収される。その後、パイオニア2ラボにおいて分析が開始された模様。
●ラグオル地下において大規模な地震が発生。調査に当たっていた多数のハンターズ、調査員が行方不明になる怪異な事件が起こる。
●一部のハンターズ達がダークファルスに接触したと推測。
●ヒースクリフ・フロウウェンのメッセージをパイオニア2ラボが傍受。ガル・ダ・バル島が発見される。パイオニア2ラボより、一部のハンターズに極秘のガル・ダ・バル島調査指令が下される。

本星「コーラル」

移民船パイオニア1・2に乗船した人々の母星、それが「コーラル」である。惑星全土を覆う内戦が長期に渡って続いたため、居住環境の悪化が既に取り返しのつかないところまで進んでいる。また、長期の内戦により軍部の力が増大。現在、政府との関係は非常に微妙なものとなっている。やがてコーラル国家群の中でも最大の勢力である「10ヵ国連盟」によって大規模な移民計画が提唱されることになった。それがパイオニア号建造の発端になった「パイオニア計画」である。

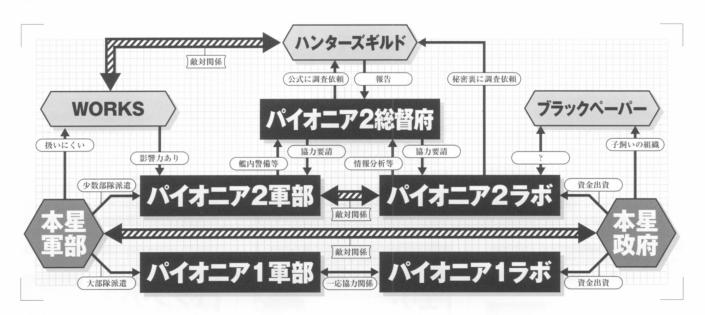
パイオニア2ラボ

パイオニア2内を本拠地に、ラグオルでの調査結果を分析し総督府や本星に報告するために設置された機関。モンタギュー博士が在籍していた時期は軍部側の影響力も強かったが、現在は政府に身を置くナターシャ・ミラローズの指揮の下に組織改編が成され、パイオニア2内においても本星政府を背景に持つ、独立勢力としての色が濃くなっている。それらは“AI「カル・ス」の回収・システムの変更”“緊急増員”“独自調査”など最近の動向にも顕著に現れている。

パイオニア2総督府

タイレル総督の指揮の下、パイオニア2の全権を任されている機関。ただし、パイオニア2の全権を握っているとはいえ、「軍部」「ラボ」といった本星に強力な背景を持つ組織に対しては協力要請という形を取っており、総督自身、各組織が持つ思惑・計画については知らされてはいない模様。現在はラグオル調査状況の変化やパイオニア2内組織の不穏な動きに対応し、総督府直属の「保安部隊」「調査部隊」が独自の調査を進めている。

パイオニア1・2軍部

パイオニア1に乗船した軍は開拓目的であったため、大規模な部隊が投入されていたが、パイオニア2は純粋な移民目的とされていたため、人数、装備ともにかなり削減されている。よってラグオル到着後の事態の急変に対応できるほどの力を持っておらず、ハンターズの躍進となった。ただし、その裏でパイオニア2軍部内の一派が独自の「軍事作戦」をラグオル地表で展開しており、そして、それが「WORKS」の主導で行われていることから、パイオニア2に乗船しているレオ・グラハートと呼ばれる人物によって指示されているとの噂もある。

パイオニア1ラボ

パイオニア1内でオスト博士をラボチーフとしてラグオルの調査研究にあたっていた機関。パイオニア2ラボに比べるとほとんど公的な機関ではなく、本星政府・軍部の意向により調査研究を行う秘密機関であった模様。一般の移民作業の裏でラグオル地下に施設を建設し、未知のエネルギーの探索調査を進めていた。そして、この生体実験の主導者であり、パイオニア1ラボチーフであった博士によってセントラルドームから離れたガル・ダ・バル島に実験のための研究施設が建設された。（なお、この施設建設は古代宇宙船の発見・調査の難航によって建設中止を余儀なくされた資材の流用）。

当初、ラグオルでこれほど大規模な生体実験を行うことについては本星計画にはなく、オスト博士が携わっていた「計画」自体も博士の独断により方向転換がなされたと考えられる。ラグオルでのこれらの事態を本星政府が関知していたかどうかは定かではないが、パイオニア2ラボチーフが政府出身のナターシャであり、研究機関というよりは政府側の機関としての色が強いことからも、事態になんらかの修正を行うつもりだったとも考えられる。

BP（ブラックペーパー）

一般には武器密売組織として知られる闇の組織。その表の顔は本星10ヵ国連盟であり、政府直属の実行部隊であると噂されている。ラグオルにおいてもその暗躍は見られ、パイオニア1における研究実験について、コーラル本星「10ヵ国連盟」政府より調査・研究資料回収・情報漏洩阻止の命を受けていたと考えられている。また、最近ではパイオニア2ラボとの接触も噂されている模様。

ハンターズギルド

正式には総督府管轄となる機関。現在のハンターズは己の体ひとつで数々の困難な依頼をこなす便利屋のような存在であるが、以前はほとんどならず者の集団といっても過言ではなく、普通に暮らす民間人や上流階級の人間からは疎まれていた存在であった。そんな彼らを管理するために設けた正式な国家機関がハンターズギルドと呼ばれるもの。本星では、この機関の発足によって、今までどの国家にも所属していなかったハンターズたちが内戦における傭兵として雇われることが多くなり、その活躍によってハンターズの存在自体もかなり有名になっていった。そういった背景もあり、軍部とハンターズの仲は非常に悪い。

パイオニア2の内部にも、総督府が設置したハンターズ専用区域という民間人・上流階級の人間とハンターズ達の生活空間を切り分けるためのスペースが存在する。ただし、最近、特にパイオニア2内におけるハンターズ登録はかなり簡単に行えるようになってきており、ただの民間人や身分を隠すためにハンターズとして登録しているとおぼしきケースも増えてきている。

WORKS

宇宙軍空間機動歩兵第32分隊。本星においてはレオ・グラハートという人物によって設立された私設部隊の色彩が強い。本星軍部の中でも特異な存在となりその勢力を伸ばしたが、政府はレオを高官にすることと「WORKS」の有力メンバーをパイオニア1に乗船させ彼と分断することで、その弱体化を図ったと推測されている。パイオニア2の「WORKS」にもレオの腹心が数名在籍し、ラグオル地表において「軍事作戦」を展開していたが、それを技術面でサポートしていたとされるモンタギュー博士が失踪。現在、「作戦」自体は暗礁に乗り上げてしまったようだ。また、ラボの組織改編はそれに乗じて行われたという噂もある。

Key Persons Data【主要人物データ】

コリン・タイレル
Colin Tyrell

植民地における政治、軍事の最高責任を担う役職、総督。移民船パイオニア2において総督府を統括する彼は、厳格・清廉・公正を絵に書いたような人物。その層を問わない人望の厚さからパイオニア2の総督に任命される。

ハンターズの英雄、レッド・リング・リコの父親。妻は既に死去。本星では政府の枢機機関に所属し、フロウウェンとは旧知の仲。若い頃はハンターズとして各地を放浪していたとの噂もあり、他の政府高官らと比べ、ハンターズという集団に、かなりの信頼を寄せている模様。その信頼の厚さは、ハンターズ専用区域から総督府への直接転送を許可することや、ほぼハンターズたちの専用回線となった情報転送システム「BEE」の導入などにも現れている。行方不明になった一人娘リコの身を案じる父親としての側面も垣間見ることができる。

アイリーン・セパ
Irene Sepa

パイオニア2総督府に所属する事務官。秘書として本星政府時代からタイレル（現総督）に付き添う。パイオニア2内の治安を管理する名目で設置されている総督府付きの「保安部隊」「調査部隊」の管理も行っている才女。

ジッド
Zidd

アイリーンの下で活動するパイオニア2総督府調査部隊所属の諜報員。総督府が表立って行動できない任務を、ハンターズギルドを使って調査するのが彼の役目。パイオニア2内のハンターズギルドは基本的に総督府権限で設立されているため、ギルド情報のほとんどは最終的には総督府管理に廻され検討した後、公表される。

リコ・タイレル
Rico Tyrell

パイオニア2総督タイレルの実の娘にして、科学者・ハンターとしても非常に有名な存在。人々は彼女を賞賛とともに「赤い輪のリコ」「レッドリング・リコ」と呼ぶ。それは彼女が好んで身に付けている赤いアクセサリーからつけられたという。

少女時代からその才能を発揮し、フロウウェンやドノフといった英雄たちに付いてまわる幼いハンターとして（特にハンターズの間では「娘」や「アイドル」的な存在として）親しまれ、やがて新世代を代表するようなハンターズに成長する。なお、彼女のトレードマークである「赤」の武器群は、リコのためにフロウウェンが作ったものといわれている。なお、イニシャルを彫ったのはリコ本人の模様。

その後、父タイレルの制止を振り切りフロウウェンとともにパイオニア1に搭乗。生態学・言語学など多くの博士号を持つため、現地では生存適応値の調査やテラフォーミングに携わる。ラグオルの異変をいち早く察し自警団を設立するが、その部隊も謎の爆発により全滅。１人残された彼女はメッセージカプセルを残すことでパイオニア2の後続を導こうした形跡がパイオニア2ハンターズによって確認されている。已然として生死は不明。

ナターシャ・ミラローズ
Natasha Milarose

パイオニア2研究団（ラボ）のチーフとして全施設を統括する女性。本星政府の枢機機関に所属、その辣腕ぶりは有名で「氷」という異名を持つ。また本星時代はヒースクリフ・フロウウェンの部下。

彼女をとりまく噂については、その有能ぶりは勿論のことだが、本星政府の闇の部分との接触といった黒い噂も耐えなかったようである。また、今回のラボチーフとしての抜擢もかなり突然のことであり、彼女が元々技官ではなく事務官であったことから、政府側がなにがしかの意図を持って圧力をかけたという噂もある。

エリ・パーソン
Elly Person

ハンターズライセンスを持たない一般階級のニューマン女性。移民としてパイオニア2に乗船。乗船中のなにげないオンライン通信相手がパイオニア1のAIだったということが、ラグオル到着後の彼女の人生を急激に変化させたと考えられる。

現在はパイオニア2ラボ組織改変に伴う緊急人員募集に合格し、ラボオペレータとして働いている。彼女自身がラグオル地下から持ち帰ったAI「カル・ス」の残存データが、ラボの新システム「CALS」に関わっているのではないかとの報告もある。

ノル・リネイル
Nol Rinale

ハンターズライセンスを持たない一般階級のニューマン女性。移民としてパイオニア2に乗船。鋭い観察眼と行動力を持つが、その反面、かなり能天気で楽観的な性格。オンラインジャーナリストの職についていたが、パイオニア2の情報管理体制に反発。ラグオルの事件の真実を自分の目で確かめ、人々に伝えるために無謀にもハンターズを利用して調査に出た。しかし、その後彼女の見たラグオルの現状が報道された形跡はない。

現在はパイオニア2ラボの緊急人員募集に潜り込んで研究員として働いているが、その真意には自分たちの直面している出来事の真実を見極めたいという意志があるのではないかと推測される。

ヒースクリフ・フロウウェン
Heathcliff Flowen

軍の英雄で「白髭公」と呼ばれる。アリシア・バズの育ての親。レッド・リング・リコの師。若くして国家に所属。軍で数々の戦功を立てた後に政府高官となる。一世代前の英雄たちとして同時期にドノフ・バズ、ゾーク・ミヤマなどがいる。なおタイレル総督も同世代。本星政府の不穏な動きを知りつつも、出奔した2人と対照的に政府に残り続け、軍部出身でありながらも政治中枢にも影響する強い発言力を持っていたという。なお現在でも軍で使用されているフロウウェン系の武器群は、彼が現役時代に使用していたものがモデルである。

パイオニア1陸軍副司令として、パイオニア1に乗船。現在の調査ではパイオニア2がラグオル軌道上に到着する前に受けた彼の死亡報告自体、何者かによって捏造された可能性が高いことが判明しているものの、その生死は不明。

ドノフ・バズ
Donoph Baz

若いころはゾーク、フロウウェンとともに軍部に所属。その徹頭徹尾の厳しさは「鬼軍人」の名とともに有名。3人の中ではいち早く出奔したが、政府に対する不信感から出奔したゾークとは違い、それはただ単純に自己練磨のためだったという。しかし、その本当の理由とは、ある大規模な作戦の失敗責任を取ったためで、彼が現役時代に使用していたものがモデルとなっているDB系武器群がイニシャルなのもその為である、というまことしやかな噂もある。

ハンターズとしては隠居生活を送っていたドノフは、フロウウェンがパイオニア1に乗船した際に彼の娘アリシアの養父を引き受けるが、その後アリシアの強い希望もあり、移民第2陣であるパイオニア2に乗船することになる。ラグオル到着後、自らの寿命が残り僅かなことを知りつつも数十年ぶりにハンターズ現役復帰を果たし、その後、地下遺跡内で死去。

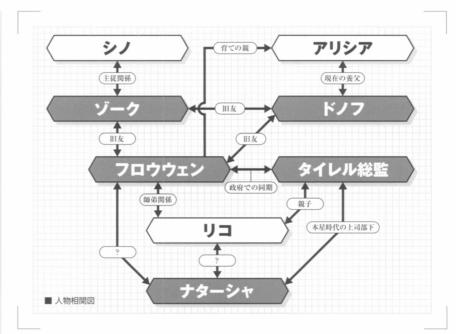
ゾーク・ミヤマ
Zoke Miyama

「豪刀」の異名を持つ英雄。「伝説の四刀」のうちの三振り、「ヤシャ（夜叉）」「サンゲ（散華）」

「カムイ（神威）」の現保持者。名家であるミヤマ家を継ぐ長男として生まれ、若いころはフロウウェン、ドノフとともに本星軍部に所属する。国家内の不穏な動きを知るにつれ、これに耐えきれず出奔、その後、家を捨て傭兵としてシノとともに各地を転戦、伝説的な人物となる。
　パイオニア2に乗船する前から反政府組織を結成。その後、パイオニア2に乗船。これらのメンバーで政府・軍部・総督府いずれにも属さずに単独でラグオル調査を進める。ラグオルの調査と並行し、政府・軍部といった組織の内情も探っていた模様。片腕であるアンドロイド・シノをパイオニア2に残し、ラグオル地下遺跡調査に赴くが、謎の怪異事件に巻き込まれる。その後、救出のためにラグオルに降りたシノとともに帰らぬ人となる。回収された彼の刀から大量の異常フォトンが検出されたことからも行方不明のパイオニア1クルーと同じ運命を辿った可能性が高い。なお現在、「サンゲ（散華）」はパイオニア2ラボによって保管されている。

■ 人物相関図

シノ（紫乃）
Shino
　「豪刀」ゾークの傍らに常に控えていることから「右腕」と呼ばれる。実際にはミヤマ家に3代に渡って仕えるかなり旧式のアンドロイド。よってゾークにとっては生まれた時からの片腕であるといえる。アンドロイドが完全に市民権を持っていなかったころに開発されたモデルであるらしい。能力・機能面では新型には劣るが、ミヤマ家に仕えるアンドロイドとして特殊な機能を多数搭載しており、外装を換装していることもあって見た目においてもそれほど旧式には見えない。
　主人であるゾークがラグオル地下遺跡調査中に失踪したことから、救出のため彼女を含めた少人数でラグオルに赴く。その後、ラグオル地下においてゾークが既に死亡していることを知るに至り、その傍らに仕え続けるかのように機能を停止した、と同行者の報告にはある。

オスト・ハイル博士
Dr. Osto Hyle
　当代一と名高い老科学者。専門は生体遺伝子工学だが、その知識はあらゆる分野に通じている。パイオニア1研究団の主任（ラボチーフ）。当代の科学者としては二巨頭とされるオスト博士とモンタギュー博士だが、オストはパイオニア1に搭乗、モンタギューは後にパイオニア2に搭乗した。共同開発である「マグ」は非常に有名。2人が共同で行っていたその研究は「MOTHR計画」と呼ばれていたようである。オスト博士がパイオニア1に乗船し本星を去ってから軍部の圧力により計画が変更されらしいが、その詳細は不明。
　オスト博士はラグオルで発見された未知の生命体（D因子と呼ばれるもの）を研究しながら、内密に本星コーラルにその報告を行っていたとされるがそれは主に彼の専門である生体遺伝子工学の研究であったようである。また、彼が制作したと思われる3つのAI「ボル・オプト」「カル・ス」「オル・ガ」は、パイオニア1の施設を管理制御するだけのものではないと考えられている。なお、3つのAIのうち「カル・ス」と呼称されていたものをパイオニア2ラボが回収することに成功しその分析を進めているとの情報があったが、その後公式の発表はない。
　最近の調査ではパイオニア1で行われていたオスト博士の生体実験が、現在のラグオルに出現する異形の生命体群になんらかの形で関与していることが判明している。

ジャンカルロ・モンタギュー
Jean Carlo Montague
　若干10数歳にしてオスト博士と並び称されるようになった天才科学者。人を小馬鹿にした態度を取るが、それほど悪気があるわけでもないらしい。専門はフォトン工学。かつ武器工でもあり、その分野では当代随一として名高い。また、オスト博士には劣るものの、生体遺伝子工学博士号も持つ。
　「PIONEER計画」と双翼を成していたと見られる「MOTHER計画」にオスト博士とともに参加。オスト博士とともに「マグ」を共同開発した。ただ、オスト博士がパイオニア1の科学者としてラグオルへ出発した後、モンタギューは計画を大幅に軌道修正。莫大な予算を使用してエモーショナルAI搭載の新型アンドロイド「ウルト」「エルノア」「軍事用アンドロイド」などを完成させた。なお、この計画の変更および予算導入は軍部主導で行われたようである。このため本星でのモンタギューの生活は完全に軍部の管理下にあったという。
　やがて軍部はパイオニア2の出航に合わせ、計画を惑星ラグオルで実験することを画策。それに対してモンタギューは自らも責任者として同行することを主張し、パイオニア2に乗船した。その後、彼ののらりくらりとした振る舞いに業を煮やした軍の幹部が、試作体であったアンドロイド「ウルト」を強奪する事件が発生。事件は一連の怪異事件と同時期だったことからもその深い関係が推察されているが、当の本人はこの事件の後、アンドロイド「エルノア」とともに行方をくらませており、強奪された「ウルト」自体の行方も判明していない。その後この事件は軍内部の過激派が独断で行ったことであり、軍部には直接関係はないとの公式発表がなされた。

エルノア・カミュエル
Elenor Camuel
　型式番号YN-0117／開発コードネーム：MOTHER01。ジャンカルロ・モンタギュー博士に作られたおっとりした性格の高性能アンドロイド。人間以上に豊かな感情を持ちあわせたアンドロイド（というのはモンタギュー博士の談）。マグの感情を読み取って会話をする能力を持つ。
　通常のアンドロイドAIは、外部からの行動情報に対してはじき出される感情情報により感情を表す行動を取ることはできるが、外部からの感情情報を判断・想像・共感して扱うことはできず、基本的には個体としての独自の感情が生み出されることはない（独自の経験による情報算出の改良・淘汰・変異は無論存在する）。アンドロイドのこういった擬似感情表現は、そのプロセス自体かなり完成されているため外側からはわかりにくく、通常の人間と同じようにも見える。それゆえアンドロイドはある程度の認知を受けた。よって、エルノアが他のアンドロイドに比べて明らかに違うところを外見から判断することはほぼできない。しかし、エルノアは搭載されているエモーショナルAI（干渉進化型感情装置）によって、人間同様に他者の感情を判断、想像し、共感し、自分の感情を表している（とモンタギューはいっている）。
　エルノアは「MOTHER計画」に基づいて開発されたアンドロイドであったと推測されるが、エルノア自身のAIが落ち着きを見せないというのが実験計画遂行の一番のネックとなっていたようである。モンタギューはその不安定さを利用し、エルノアを使用したラグオルでの実験計画遂行をのらりくらりとかわしていた節もある。が、それによってエルノアのプロトタイプである「ウルト」が強奪されるという事件が起きたのも事実である。

ウルト・カミュエル
Ult Camuel

型式番号UL-0095／開発コードネーム：MOTHER00。ジャンカルロ・モンタギュー博士に作られた「エルノア」の試作体で、姉にあたるアンドロイド。

「MOTHER計画」を実行するためのAIとしての能力が不完全であったため、一旦開発自体が凍結され、パイオニア2ではモンタギューの研究室に収容されていたが、エルノアの不安定さによって実験計画が進まないことに苛立った軍の幹部に代用品として強奪された。ラグオル地下においてD因子と呼ばれるものの侵食を受け、暴走を開始したとの目撃報告もあるが、その後の行方はモンタギューやエルノアともに不明。

グレイブ博士夫妻
Dr. Grave

名家グレイブ家の科学者夫妻。マァサ・グレイブの両親。夫が生物学者であり妻が物理学者。パイオニア1研究団にはチーフ補佐として所属、オスト博士の研究助手も務めていた。

マァサ・グレイブ
Matha Grave

パイオニア1に乗船した科学者であるグレイブ博士夫妻の娘。幼いながらも芯は強い少女。両親に会うために執事ブラント・ヒューゴとともにパイオニア2に乗船。ラグオルに調査に出て行方がわからなくなったブラントを探すために自らもラグオルに降りるが、ブラントが既に死亡していることを確認し、パイオニア2に戻る。

キリーク
Kireek the "Black Hound"

キリークという名でハンターズ登録されているが、その裏で「黒い猟犬」という異名と組織ブラックペーパーの殺し屋としての顔を持つ。

パイオニア2には組織絡みで乗船したが、個人的な理由として自分が長年追ってきた好敵手がパイオニア1にいたためそれを追ってきたというのが真相のようだ。その好敵手とはパイオニア1に搭乗していたヒースクリフ・フロウウェンのことである。彼と雌雄を決するのを楽しみにしていたキリークだが、パイオニア1からの送信ログでフロウウェンは既に死亡していることを知る。好敵手を失ったキリークは、裏の顔であるブラックペーパーの始末屋としてうつろに殺戮を繰り返していたようだ。

調査開始後、謎の怪異事件とほぼ同時期にラグオル地下で失踪。その後の生死は不明。あるハンターズとの戦いにおいて死亡したという噂もある。

スゥ
Sue

スゥという名でハンターズ登録されているが、キリークと同じく組織ブラックペーパーに所属するハンター。彼女はもともと孤児であり、物心つく前から組織によって育てられた生粋の幹部。それは、彼女が年齢のわりに組織内においてかなり強い権限を持っている理由でもある。ただし、パイオニア2のブラックペーパーにおいて彼女は全体の指揮をとっている訳ではないようだ。

ニューマンは人の手によって生みだされた生命体としてはいまだ不完全な種族であり、その不安定な寿命がニューマンの孤児の多さの原因となっている。種族の未来に対する不安と自分が孤児であったという過去を持つ彼女がパイオニア2に乗った理由は、発見報告にあった新たな生命体・エネルギーに興味を持ったためだという。ラグオル地下においてはパイオニア1の調査という名目で暗躍。ブラックペーパーという組織については人道的には認められないものということを理解しつつも、必要悪だと割り切っているような節がある。

アリシア・バズ
Alicia Baz

彼女もまた本星の戦争によって生まれた孤児である。実際の両親は既にいない。アリシアを戦火から助け出し、育てたのは英雄ヒースクリフ・フロウウェン。しかし、パイオニア1出発時に、コーラルに残るドノフに自分の代わりとして彼女の養父となってくれるよう頼んだ。フロウウェン自身はアリシアに対して自分の実の娘であると主張してきたが、彼女は敏感にそのことが事実ではないことを感じていたようである。

その後、強引にドノフを連れ出し、フロウウェンを追うようにして移民第2陣パイオニア2に研究団（ラボ）所属の研究員として乗船。ラグオル到着後、パイオニア2ラボ内にて生態研究を行っていたが、パイオニア2ラボの生体遺伝子研究に不審を抱き、辞職。独自にラグオル生態系の調査を始める。その際、総督府の調査員であるジッドに声をかけられ、その後しばらく総督府に所属していたようだ。現在はフロウウェンとドノフを失い、バーニィと行動を共にしている。

バーニィ
BERNIE

バーニィは通り名でありハンターズ登録名及び本名は不明。いい加減なところもあるが基本的には情に厚く、義理堅い性格。

パイオニア2に乗船する前は、10年以上に渡り本星での局地戦を傭兵として転戦。その後ゾークと出会い、反政府的な活動に従事していた模様。そういった経験からか政府や軍部の内情に通じており、表沙汰にしづらい依頼を請け負うハンターズとして裏の世界では有名らしい。パイオニア2ではゾークを中心にしたメンバーでパイオニア1の謎や政府の行動を追っていたが、ラグオル地下での一連の怪異事件で彼以外はすべて帰らぬ人となってしまう。現在は、ゾーク、ドノフ、フロウウェンといった英雄たちの忘れ形見ともいえるアリシア・バズと行動をともにしている模様。

アッシュ・カナン
Ash Canaan

従兄のジッドとともに総督府調査部隊に属する若いハンターズ。英雄への憧れと新天地への夢を抱いて移民船パイオニア2に乗船。真面目だが単純な性格。実戦経験もほとんどないままラグオル調査の任務に当たりその結果行方不明になるが、他のハンターズ達になんとか救出される。

その後、ジッドを通してドノフと出会い、強引に頼み込んで弟子入りする。ドノフも彼の熱意に負け剣を教えることになるが、彼自身もそのハンター魂を刺激されて現役復帰を考えてしまったのかもしれない。

レオ・グラハート
Leo Grahart

元宇宙軍空間機動歩兵第32分隊「WORKS」隊長。現在はコーラル本星「10ヵ国連盟」政府高官、となっているが生粋の軍人名家の出。その財力とカリスマによって軍内部に「WORKS」を結成。その後、着実に勢力を広げ、一時期は10ヵ国連盟の「計画」にも関与するほどの力を持っていた。そのため、政府はレオを高官に祭り上げることで彼の動きを封じ、さらにはレオの腹心であった有力メンバーを強制的にパイオニア1に乗船させることで彼と引き離し「WORKS」の弱体化を図った。よって、現在のパイオニア2にある「WORKS」には以前ほどの力はない。

レオはほぼ私設部隊といえるパイオニア1の「WORKS」と合流するために、家族や残る腹心を連れてパイオニア2に乗船したが、ラグオル地表における爆発のため予定の変更を余儀なくされる。現在は無能集団とされるパイオニア2の「WORKS」と同行してきた少数の腹心を動かし「MOTHER計画」の遂行を指示しているらしいとの噂。

なお、彼の父親は軍部独自の技術部隊である「TEAM00」のリーダーであったが、訓練中に事故死。政府による暗殺説もある。その理由としては、レオ自身がその事件と同時期に片腕を失くしていることと、「WORKS」が政府の暗殺部隊と噂される「BP（ブラックペーパー）」と犬猿の仲であることがあげられる。

※なお、この人物のリポートについては非常に断片的な情報が含まれており、その全貌を明らかにするにはさらなる調査が必要と考えられる。

Keywords Of Ragol 【キーワード解説】

最後にこれまでの情報を基に、今回のラグオルで発生した一連の事件の謎を解くキーワードともいうべき最重要事項について記述しておこう。ただし、残念ながらこのレポートは一部推論も含む不完全なものである。これら事件のキーとなるべき謎の解明には、以後の諸君らハンターズの力が必要となってくるだろう。よりいっそうの活躍と綿密な調査報告に期待している。

フォトン
Photon

「フォトン」は大気中に存在する万物を司るエネルギーとされている。別の表現をするならば、大気中に存在するエネルギー群を「フォトン」という1つのエネルギーに落とし込んだともいえる。大気中に存在するエネルギー群を「フォトン」という粒子エネルギーに還元する発生装置「フォトンジェネレータ」発明の最大の功績はエネルギーの有限性を打破したところにあり、これにより人類の歴史は大きく変化することになる。

その後の科学的な進歩により様々な形で「フォトン」を発生させることが可能となったが、発明当時は核（コア）となる媒体に「鉱石」を使用して発生させていたようだ。また、これは一部のフォトン製武器工の中では伝統として受け継がれている技術でもある。

「フォトン」の発明により、様々なエネルギー問題は解決し、世界は平和になるかに思えた。しかし、それは「フォトン」という最大のエネルギーに対してすべての国家がさらなる技術競争を行う、という新たな構図を生み出すことになった。

テクニック
Technique

かつて世界に存在した火や氷や雷を操るという奇跡の力、太古の秘術「マジック」を再現した技術。

装備者の精神に感応する「テクニックジェネレータ」。原理的には前述の「フォトンジェネレータ」技術を応用したものになるが、これに各テクニックディスクのプログラムを記憶させることにより、装備者の精神力に発動媒介として擬似的に「マジック」を使用することができる。ただし、各ディスクはその目的の効果のみを発動するように　プログラムされているため、古来の伝承のように炎や氷などを自在に操ることができるという「マジック」とは根本的に異なっている。

種族関係
Race relation

人間によって生み出された二つの種族、ニューマンとアンドロイド。彼らの上に人間が立っているという支配的な構図はいまだ存在しており、その度合いは一般階級から上流階級になればなるほど顕著になる。

唯一そういった種族的階級意識がない場所、それがハンターズという独特な集団であった。それ故、ハンターズはそれぞれの理由によって生活する場所を失った彼らアンドロイドやニューマンたちが多数所属している。

四刀の伝説
Legend of four swords

ある惑星系に伝わる伝説。3人の高名な刀鍛治が国家に家族を奪われた。その刀鍛治たちは怒りに狂い、国家への怨念をこめて死ぬまで刀を打ちつづけた。そして そのまた数十年後、彼らの意志を継いだ弟子の1人が再び ひと振りの刀を打ちあげた。それから後、国家は反乱により崩壊し、その崩壊はその惑星をも宇宙から消し去ることになった。そして、その裏には、その四振りの刀の存在があったといわれている。

星自体をも破壊するきっかけにもなったという四振りの妖刀。それは伝説とともに星を越えて伝えられ、現在はそのうち三振り「カムイ」「ヤシャ」「サンゲ」を継承しているのが、消滅した惑星にその出自を持つというミヤマ家を継いだ「豪刀」ゾークである。なお、残りの一振りである「アギト」はあまりにも有名で、後世その偽物が多く出まわってしまい本物は行方知れずという。

実験コード
Experiment Code

現在ラグオルで異常発生し続けるエネミー群は、パイオニア2ラボにおいてその種別にコード化がなされ、研究が続けられている。なお、この実験コードについては、一部のハンターズが地下採掘場から持ち帰ったとされるパイオニア１ラボチーフであったオスト博士の研究データを基に命名、研究がなされていると考えられる。

P1コード	P2コード
α	原生生物
α	機械生命体
β	アルタードビースト
γ	D型亜生命体

また、現在ラグオルではオスト博士が開発したと思われる「ボル・オプト」「カル・ス」「オル・ガ」の3つのAIの存在が確認された。「ボル・オプト」はラグオル地下採掘場、「オル・ガ」はガル・ダ・バル島海底プラントでメインシステムAIとして運用されていたが、「カル・ス」のみ運用場所および目的は不明。表立ってはシステムとして運用されていたと見受けられるが、現状のデータにおいていえば、3つのうちどれを比較してもその特徴、構造が異なるため、オスト博士がこのAIを開発した意図はシステム運用とは別のところあるのではないかと推測される。なお、これらはオスト博士が本星時代にオンタギュー博士と共同開発を行っていた「エモーショナルAI」の発展型AIと考えられる。

パイオニア計画
Project-PIONEER

母なる大地―コーラル本星の衰えにより惑星移民を余儀なくされた大規模移民計画の名称。計画は移民可能な惑星の探索から始まった。無数の無人探査機を放ち、ようやく条件を満たした惑星を発見した。それがラグオルである。

ラグオル発見後、即座に移民団が編成された。未知の惑星への移民という前代未聞の事態に備え、移住民に加えて最新鋭装備の軍隊の同行も決定。軍の英雄である「白髭公」ヒースクリフ・フロウウェン。さらに、生体遺伝子工学の権威であるオスト博士。そしてハンターの英雄であり科学者でもある「レッド・リング」リコ・タイレルなどの乗船が決定した。なお、実際にはパイオニア１の搭乗クルーは「開拓」という任務の特性からそのほとんどが国家によって選出され、一般市民レベルにはその出発が公表されるだけにとどまった。

そして、移民団を乗せた超長距離惑星間航行用移民船「パイオニア1」は、A.U.W.3076ラグオルに向けて出発。やがてラグオルに到着した移民団は惑星内を探査するとともに、来るべき第2次移民のため、生活の拠点となる「セントラルドーム」の建設とドーム周辺の調査および所謂「テラフォーム」に取り掛かった。そして7年後、セントラルドームは完成。移民第2陣パイオニア2が招聘されることになる。

D因子
Dark–Factor

発見されて以降、飛躍的な発展を遂げてきたフォトンテクノロジーでも解明・発見できなかった因子……それがD因子。本星コーラルには隕石によってもらたされ、「異常フォトン」とも呼ばれるものである。

フォトンには「意志」は存在しなかった。純粋なエネルギーとしてそこに存在しているだけ。だが、D因子には所謂「意志」とも呼べるものが存在している。それはいってみれば進化への渇望にも似た意志。D因子の最大の特徴は単純な生命体～人工生命体に至るまですべてに対し、侵食・融合を行い進化しようとする行動に見ることができる。この特徴は多くの科学者たちを魅了する結果となった。あたかも進化する「意志」を持っているかのように、進化行動を行うD因子。その進化は有機体～無機物に至るまでを対象として侵食・融合・分裂・伝達・干渉によって現れる。

なお、このD因子を統御するために構造化した技術が「エモーショナルAI」と呼ばれるものであり、D因子によって侵食が行われた生体細胞を「D細胞」と呼んでいる。

マグ
Mag

ハンターズに正式に登録された者に支給されるAI搭載の生体防具。オスト博士・モンタギュー博士という名高い2人の科学者によって開発された。宿主とシンクロすることでのみ、その能力を発揮するように作られている。薬品を吸収することで成長し、それにつれて形態を変えるという特徴を持つ。

これまでの我々の調査・研究によれば、実はマグにはその機甲殻の下に未知の生命体であるD細胞が潜んでいるという結論に達した。D細胞（因子）を統御するために作られた「エモーショナルAI」というのがマグの正体である。そういった意味においてマグは人類初の機械と生命の融合体といえよう。未知の生命体をコアにしているため、それを隠蔽する意味もあってアンドロイドに使用するような外殻で覆っているが、その外殻がアンドロイドと異なる点は生命体の成長に対応するべく作られていること。成長に応じて外殻も再構築できるようになっており、それも「エモーショナルAI」によって統御されていると思われる。

また、マグは装備者の攻撃や防御といった行動によって大気中に放出されたエネルギーを蓄積する仕掛けを持っている。彼らはそれが臨界点に達した時、つまりは負荷がかかりすぎた時に備えて空間にエネルギーを形状化して再展開・開放する仕掛けも作った。これがフォトンブラストと呼ばれている現象が起きる理由である。設計段階ではエネルギーを形状化するだけのはずだったが、その高密度のエネルギーはD細胞を介して行なわれることによってフォトンミラージュ（光子の幻影）と呼ばれるものを作り出した。なお、ラグオルで出現したミラージュはコーラル本星で出現したミラージュに比べるとかなり具体的なイメージをとっているらしい。その理由としては惑星ラグオル自体のD因子濃度が高いことがあげられる。また、具体的なイメージを取ったミラージュと古代宇宙船に出没するD型亜生命体は非常に似かよっているものの、その性質やニュアンスがやや異なっているのはマグ開発の際、D細胞が人類の技術によって純粋なものではなくなったからなのかもしれない。

フォトンブラストはオーバーロード時のエネルギーを逆利用する形のものであり、要するに暴発なので、ミラージュ変換が行なわれないと自爆してしまう危険性も孕んでいる。新技術「エモーショナルAI」が他の生命体エネルギーとの接触を通してお互いの進化に干渉しあうという特徴を持っているため、という名目でハンターズに導入されたマグであるが、それらの危険性も考えた上で政府はハンターズをマグの支給対象に選んだ節もある。

なお、フォトンディバイド、チェインなどはハンターズによって編み出された技術である。

MOTHER計画
Project–MOTHER

※このリポートは、ごく最近に我々のエージェントから送られてきたものである。その真偽についてはいまだはっきりとはしていないが、更なる情報収集と調査が必要な最重要機密であることは間違いないだろう。

「パイオニア計画」はただの偶然でラグオルに降り立ったわけではない。本星コーラルで行なわれていたフォトンの研究、それがそもそもの始まりだった。

“それは隕石だった”コーラル地表に落下した隕石には未知の生命体細胞「D細胞」が付着していた。その細胞から検出されるエネルギーは、人類が発見したエネルギー「フォトン」と非常によく似ていた。フォトン技術は生み出されつつもフォトンエネルギーの全貌自体は未解決のままであったせいもあり、有能で欲深な科学者たちはフォトンの謎を解く重要なカギになると我先にとその細胞の研究に乗り出した。それを研究し、培養した結果完成し、さらなる研究のための実験体になったのがマグ。そのマグを第一歩とした「パイオニア計画」の裏面に位置する計画、それが「MOTHER計画」である。

「パイオニア計画」の移住惑星選出の際に探査区域候補にあげられた宙域。D細胞の付着した隕石はおそらくそこからは飛来したと推測された。科学者たちはこう提言した。

「フォトンエネルギーこそこれからの人類の発展のためには必要不可欠なものである。にも関わらずその全貌は今の科学ではつかめていない。だがあの細胞をさらに研究することによってフォトンエネルギーの実像に迫れるはずである。移民とフォトンエネルギーの研究をどちらも行なえると考えられるあの空域こそが移民する惑星を探索するのにふさわしい」

政府はこの意見を汲入れ、無人機による探索を開始。やがて人類の生存に適した惑星が発見された。それがラグオル。つまりラグオルは偶然的に発見されたものではない。そこにパイオニア1が降り立ったのもある程度必然性のあるものであった。これはむろんパイオニア1・2においても乗船員のごく一部のみが知る情報である。

「MOTHER計画」についてはっきりといえるのは元々はアンドロイド・ニューマンに続くような新しい生命体のための研究とされていたものということだ。しかし、最終的に計画の責任者であるオストとモンタギューの両科学者は、それぞれ政府側と軍部側の思惑が絡んだまったく別の方向へと研究を進めていったようだ。しかし「MOTHER計画」の片方を担っていたパイオニア1のオスト博士が死亡したと考えられる現在、この計画の中枢、さらには軍部主導の実験計画の全貌を把握しているのは現在失踪中のモン…………（以下判読不能）

07
CREATORS VOICE

PSO CREATORS VOICE 01 : Development Staff

PSOクリエイターズヴォイス01：開発スタッフ座談会

07

『PSO』制作に関わったソニックチームのメンバーによる座談会「PSOクリエイターズヴォイス」。まずは『PSO』から『PSO エピソード1&2』までの主要開発スタッフの方々にお集まりいただき、これまでの『PSO』の歴史についてや『PSO エピソード1&2』開発の苦労話などをお伺いしました。

ネットゲームがこんなに怖いとは思わなかった

――：2000年12月の『PSO』デビューから2年という歳月が流れました。皆さんにとってこの2年間にはどのような感慨がありますか？

節政：……大変だったよね。

見吉：ネットワークゲームがこんなに大変だったとは本当に予想以上でした。

酒井：そういった意味では本当に見通しが甘かったのかもしれない。

見吉：もちろん、僕らはそれまでネットワークゲームを作ったことはなかったわけですが……こんなに怖いものだとは思いませんでしたよ（笑）。

節政：これまで僕たちがユーザーの声を聞くことができたのは、製品の箱の中に入っているアンケートハガキくらいのものだったんです。それもほとんどが発売直後だけ少し返ってくるみたいな……。それがネットゲームになった途端、1日に数百通ものメールが届くようになったわけです。そしてそれが絶え間なく毎日続くという……もうこりゃすごいなって（笑）。

見吉：だいたい我々の業界というのは、ひとつのプロジェクトが終わると身体壊して休む（笑）……みたいなことが多いんですけど。

――：1本のタイトルで一仕事終えるみたいな？

見吉：そうですね。正直、我々はこれまで1本ソフトを完成させればその仕事は終わりだったわけです。それ以降はもう手を出せなくなってしまうというか……そういうものだったですからね。

――：それがもうエンドレスで『PSO』漬だったというわけですね。

見吉：実際、一週間くらい寝込んだのですけど（笑）、休んでる間もなんだかんだと連絡が入ったりして結構大変でした。US版とヨーロッパ版があって、同時に運営もあったわけです。そこに『Ver.2』を出すという話になって……。今、思うとよく出せたなと（笑）。

――：『Ver.2』というのは当初からの予定だったのですか？

酒井：いや、そんな予定はなかったですね。

節政：あとはのんびりクエストとかを作っていって……かなあって。でも、そんな余裕なかったね（笑）。

見吉：そういった意味で、ここまで反響があったソフトというのは僕たちにとっても初めてだったわけです。そこで、できるだけユーザーの意向や要望を取り入れていきたいということで、その後の流れができていった感じですね。

人と人がつながっている実感を出したかった

――：そもそものこのメンバーが集まったという経緯はどういったものだったのでしょうか？

節政：僕はもともとネットワークゲームが好きで、常日ごろからいろいろと中社長にもネットゲームやりましょうよ、とか提案していました。

見吉：でまあ、みんなでネットワークゲーム作りたいよねって話していたら、じゃあやりたい奴は手あげろみたいになって（笑）。それで企画を考え始めたという感じですか。

菅野：僕は入社後の研修が終わった直後に、いきなり見吉さんに呼ばれて「ネットゲーム作るからクエスト100個作って」っていわれて……。

一同：（笑）

――：『ファンタシースター』でいこうとなったのはいつ頃のことだったのでしょうか？

見吉：それはもうかなり後になってからです。

節政：当初から僕らの中では、中世風のよくありがちなファンタジーものはやりたくないな、という思いがあったわけです。

見吉：「スターウォーズ」に出てきた酒場みたいなイメージのものを作りたいよね、って話が出てきたんだよね。

酒井：最初に考えてたのは自由度だったんです。人間やロボットやわけのわからないものとか……いろんなキャラクターがいると。武器も剣や銃やいろいろ使いたいなと思いました。そうして考えていくとこれはもうファンタジーでは収まりきれないというか……とするとSFの方向になるなと。なんでもありな世界にしたかったです。

見吉：それである程度原案をまとめて中社長に相談に行ったら「これファンタシースターの世界観でいけるんじゃない？」ということになったわけです。

――：アクション要素が強くなったのは？

節政：ネットワークRPGでターン制というのは、どうにもダイレクトにプレイしている感じや他の人とつながっている実感が少ないのではないかなと思ったわけです。

見吉：開発前にはそれまでのPC向けのネットワークゲームをたくさんプレイしたわけですけど、どうにも第三者的な視点で見て、小さいキャラクターが勝手に動いているような雰囲気に馴染めなくて……。もっとはっきりと自分の分身が見えて、他の人の分身もはっきりと見えてという感じにしたかった。だから、キャラクター班とも相談して、ユーザーがそれぞれの個性を出せるようなキャラクターメイキングの方法を考えました。

――：アクションでネットワークゲームとなるといろいろと苦労もあったと思われますが？

節政：そうですね。その頃ネットゲームというと異様に遅くてラグだらけみたいなものも多くて……そういったものには絶対にしないようにプログラムは苦戦しました。

酒井：最初は何度もキャラクターメイキングとかエネミーとか負担になるかなあって心配して、聞きにいったりしましたね。「あんまし気にしなくていいよ」っていわれたのですが……。

節政：そしたら、最後の方でめちゃくちゃきつくなってきて……。

見吉：通信系のライブラリを入れた途端に重くなっちゃってね。キャラクターが4人出たらもう動かないってことになった（笑）。

節政：まあ、誰もやったことのない世界だったわけだからね。でも、なんとしても『PSO』は、ユーザーの方々に違和感なくプレイできるネットワークゲームにしたかったので頑張りました。

●Development staff plofile

見吉 隆夫 Takao Miyoshi
『PSO』『PSO EP1&2』総合ディレクター。『PSO』の企画段階からリーダーとしてメンバーを引っ張り続けてきた超多忙な辣腕ディレクター。『PSO』の生みの親。

酒井 智史 Satoshi Sakai
『PSO』『PSO EP1&2』メインデザイナー。シリーズ全般に渡るアートディレクションを担当。個性的なメンバーのそろうデザインセクションのまとめ役でもある。

節政 暁生 Akio Setsumasa
『PSO』メインプログラマー。見吉、酒井両氏とともに企画段階から『PSO』の開発に関わる主要メンバー。プログラムセクションのリーダーであるとともにサーバ管理も担当。

『エピソード1&2』は完全新作の予定だった

――：『エピソード1&2』では、畑さんのディレクションのもとゲームキューブで制作されたわけですが、この経緯について教えてください。
畑：えー、本当のところは僕もよくわかりません。
見吉：えー（苦笑）、ちょうどその頃、僕らというかセガも転換期だったわけです。ドリームキャストの生産を中止するということになって、じゃあ今やってる『Ver.2』どうするの？ とかバタバタしていたわけです。で、今後のプラットフォームはどうするんだろうと中社長とも色々もめてまして（笑）。そしたら、なんとなくゲームキューブで出すことになりました……。
松波：なんとなく？
見吉：なんとなくじゃないな（笑）。社長が「ゲームキューブ！　もう絶対ゲームキューブだよ！」
見吉：『PSO』の大ヒットを受けて次のネットワークゲームを作れと指示が来たのがちょうど『Ver.2』の佳境の頃でして……いったい誰がやるの？ ってなって。そこで、あらかた担当の仕事が片づいていた畑君と松波君を呼んで……。
松波：「とりあえずゲームキューブやっといて！」っていわれました（笑）。ちょっとやってみたら意外に簡単にできたものもあったので、こりゃ簡単かなとも思ったんですけどね。始めてみたら……大変だった（笑）。
畑：DCでもまったくネットワークゲームの前例のないところから始めたのですが、当然GCでもオンライン対応は前例がなかったわけでして。これまでのDC版でのノウハウの蓄積が、ほとんど役に立たないっていうのは厳しかったですね。
――：前作を含む続編の形となったのは？
見吉：実は、当初は完全新作で進めていました。
酒井：タイトルは『PSO』なんだけど、蓋を開けてみたらまったくの新しいゲームだった……みたいにしてビックリさせようかなと（笑）。
見吉：でも、途中で社長の方から「ゲームキューブで初めて『PSO』をプレイするユーザーも多いはずだよね。それでいて、前作をプレイした人でも楽しめるようなスタイルで作るべきじゃないか？」という意見が出まして。
畑：そんなやさしい言い方じゃなかったですけどね（笑）。
――：完全な方向転換ということで、現場の方々の混乱はなかったのですか？
見吉：畑君かわいそうだな……と。
節政：そのころはチーム内も『Ver.2』担当と『エピソード1&2』担当が入り乱れてすごい状況だったからね（笑）。

畑：画面4分割のマルチモードに非常に苦しんでいたところに、さらに前作もプラスするのか？ とめげそうになりましたね。まあ、ゲームキューブという強力なプラットフォームになって、なんとか可能だとは判断したんですが、企画やデザイン班の方からもいろいろ変えてみたいという要望も多くて……。で、ある時「もう全部飲んでやる！」って決めました（笑）。
松波：めちゃめちゃつらかったですけど（笑）。

エリを登場させてかなり気楽になりました

――：続編ということで、シナリオにもかなりご苦労があったのでは？
畑：その辺は菅野君に苦しんでもらいました（笑）。
菅野：僕はDC版ではほとんどクエストを担当していたのですが、できるだけ設定についてはカチッと決めすぎないように注意していました。テーマとしては"一期一会"というか、その都度いろんな人物に出会って別れて、少しずつ世界観が見えてくる感じですね。設定を縛らないことによって、その後の展開やプレイヤーの自由度にも幅が出てくると思ったからです。だから『エピソード1&2』はちょっと困りましたけどね（笑）。
畑：『Ver.2』も予想外だったけど、『エピソード2』も予想外だった（笑）。
菅野：いきなり100年後とか次元の違う話では、新しいユーザーには何がなんだかわからないだろうなと考えまして。それで、以前から考えていた設定や今後の予定だったクエストの話などを基本に、新たにシナリオを作り直しました。
――：フロウウェンを登場させたのは？
菅野：『エピソード1』のリコの話と対になるようなストーリーで展開させようと考えていまして、以前から考えていたフロウウェンの設定を広げていきました。ある程度まとまったところで畑さんと見吉さんに見てもらいました。
見吉：フロウウェンって誰？ とかいったりして（笑）。剣作った職人かと思っていました（笑）。
――：以前のクエストから、エリを再登場させた経緯というのは？
菅野：えーとですね……シナリオを考えていると、どんどん暗くなっていっちゃうんです。どうしてもストーリーが重くなって……煮詰まってきちゃいまして。なにか明るくなるような方向転換がしたくなって、『エピソード1』で印象的だったクエストからエリという女の子を使えないかと考えました。それでキャラクターデザインの方に相談に行ったら「いいんじゃない？」っていってもらえたので。もうエリを出すと決めた途端、なんだか気楽になっちゃいましたね（笑）。

ファンの方の反応に励まされました

――：プラットフォームの転換に伴い、ゲーム性にもかなり自由度が増えたのでは？
畑：『Ver.2』の時に、いろいろと変えたいのに制限があって変えることができないという悔しい思いがあったので……。だから、今回は演出やデザインの部分でもできる限りの要望は飲んであげたいと思ったわけです。ただ、発売前のイベントの度に新しい要素を発表しなければならないのはキツかった（笑）。でも来場してくれたファンの反応には励まされましたね。
酒井：だだっ広いところを見せるとか、地形の高低差とか、デザイン的にもいろいろとやってみたいことがありましたからね。
節政：プログラム的には、もともとこのゲームは高低差なしで……ってことだったのにね。
松波：あとテクスチャーには徹底的にこだわりました。もう「写り込め！」って感じで（笑）。水の表現や写り込みに関しては自信があります。よく見てもらえればうれしいですね。
菅野：エネミーの配置やボス登場時の演出も、酒井さんやプログラマーの人と相談しながらできるだけ凝りましたね。
――：プラントは難易度高すぎるってよくいわれますけど（笑）。
菅野：だって1000時間とかプレイする人がゴロゴロいるみたいなので……僕なら絶対飽きちゃいそうなんだけど（笑）。ある程度の歯応えと段階は用意したつもりです。
――：使用キャラクターを3人増やしたのは？
見吉：これはもちろん前作のプレイヤーにも、もう一度『エピソード1』をプレイしていただけるようにと考えてです。
酒井：やっぱり新キャラクターと新アイテムだろうと。モーションもかなり増やしましたからね。
見吉：しかし、マルチモードも含めよく全部ROMに収まったなあとは思います（笑）。
――：最後に見吉さんの方から『PSO』の魅力と今後の豊富について一言お願いします。
見吉：これまでは僕たちも、ネットワークRPGというものに対してチャレンジャー的な気持ちでした。うまくいかなかった点もあれば、逆に思いもかけない反響を呼んだところもあります。「シンボルチャット」などはその最たる例ですね。自分だけのオリジナルを作って、世界中の人たちとコミュニケートするというのはオンラインならではの楽しみ方だと思います。今後はネットワークRPGというジャンルをもっと普遍的なものして、誰でも簡単に遊べるものにしていきたいですね。
――：ありがとうございました。

畑 信太郎 Shintaro Hata
『PSO EP1&2』ディレクター。『PSO』でマップを担当後、『PSO EP1&2』ではチーフディレクターとして開発メンバーを盛り立て、完成にこぎ着けた功労者。

松波 進也 Shinya Matsunami
『PSO EP1&2』メインプログラマー。『PSO』でエフェクトやNPCなどのプログラミングを担当。『PSO EP1&2』ではメインプログラマーとして、こだわりのテクスチャーを実現。

菅野 敦 Atsushi Kanno
『PSO』『PSO EP1&2』プランナー。『PSO』ではクエストのシナリオを担当。『PSO EP1&2』では、ゲーム全般に渡るシナリオ、エネミー、プレイヤーなどのプランニングを担当した。

PSO CREATORS VOICE 02 : Design Staff

PSOクリエイターズヴォイス02：デザインスタッフ座談会

07

開発スタッフの方々に続いては、メインデザイナーの酒井氏率いる『PSO』デザイナーズの皆さんの登場です。これまではなかなか伺い知ることのできなかった、デザイン設定時の貴重な裏話をお楽しみください。

キャラクターのパーツを覚えるのが大変です

――：それでは最初に酒井さんの方から、デザインスタッフの皆さんの担当パートを紹介していただけますでしょうか？

酒井：はい。まず、イラスト担当の水野。公式イラストはすべて彼に描いてもらっています。ボスを含むエネミーは、僕と保村の担当。渡邉と髙橋がキャラクターと武器……それにマグもですね。背景班のメンバーは後で参加してもらいます。

――：『PSO』には、大体何名くらいのデザインスタッフが参加されたのですか？

酒井：けっこう時期によって入れ替わりもありまして、多いときは10人以上の時もありましたかね。ただ、このメンバーはわりと初期から参加しているスタッフです。

――：今回イラストギャラリーでご紹介させていただいた描き下ろしイラストは、すべて水野さんが描かれたのですか？

水野：そうですね、ぜんぶ僕ですね。

酒井：いっぱい描いたね（笑）。

――：そもそも『PSO』の公式イラストレーターに水野さんが選ばれたというのは、どういった経緯なのですか？

水野：立候補したから……。

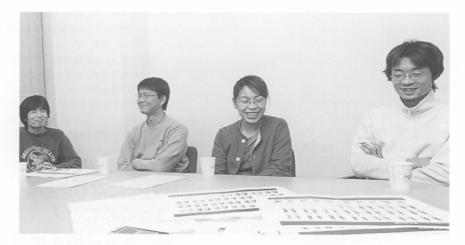
酒井：当初はかなりのビッグタイトルということで、社外のイラストレーターさんにお願いすることも考えていました。でも、オンラインゲームということでどうやら長くかかりそうだと。それなら社内スタッフの方が使いやすいかなあ、とね（笑）。それで、誰かやりたい人いないかと聞いたら彼が手を挙げたので（笑）。

――：水野さんはキャラクター設定には参加されてはいないのでしょうか？

水野：はい。そうですね。キャラクター担当の2人の設定をもとにイラストを起こしました。

――：初めて各キャラクターを描く時にご苦労された点というのは？

水野：各キャラクターとも帽子とかコスチュームが非常にパーツが多くて、とにかく覚えるまでが大変でしたね。よく描くヒューマーはすぐに覚えてしまったのですが、ほかのキャラクターはなかなか覚えられなくて（笑）。よく、自分で描いた以前のイラストを引っ張り出して確認しています。

――：やはり描きやすいキャラクターとそうでないキャラクターがあるのでしょうか？

水野：そうですね。やっぱりヒューマーとハニュエールはもう何も見なくても描けるほど覚えてしまってますが、フォーマーとかロボ系とかはちょっと……（渡邉氏の方を見る水野さん。それに対してキッと睨み返す渡邉氏）。

アイドルグループを作ってほしいです

――：キャラクターデザインの担当分けはどうなっているのでしょうか？

酒井：えー、男性キャラクターとロボが渡邉で女性キャラクターが髙橋です。

――：レイキャストなどロボキャラクターは、よく見るとラインなどかなり微妙に異なっていますね。

渡邉：はい。えーと、ロボじゃなくてアンドロイドなんですけど……（笑）。当初はもっとロボット風に描いていたのですが、やっぱりアンドロイドなので人間っぽい部分は残さなければと修正していきましたね。

酒井：あと、エネミーでロボットが出てくるので、ぱっと見てキャラクターかそうじゃないかがわかるようにする必要もありましたね。

――：『エピソード1&2』で登場した新キャラクターも実は当初からあったのでしょうか？

酒井：そうです。当初は考えられるあらゆる組合せで作ってもらいました。宇宙人とかもあったよね（笑）。でまあ……フォニュームとフォニュエールを採用しちゃったので、フォーマーたちが弾かれちゃったと（笑）。

髙橋：だって、フォニュームがOKでるとは思わなかったですからね。だったらフォニュエールも絶対に入れてほしいと強硬に意見しました。

――：髪型やコスチュームのパターンもお二人で考えたのですか？

髙橋：基本的にはそうですね。

――：アフロとかサングラスとか、ちょっとお茶目なパターンもありますが……。

髙橋：いつの間にか入ってたね。

渡邉：いや、まあ、面白いかな……と。サングラスは水野が入れてっていうから。

水野：ああ、そうだ（笑）。

髙橋：あと実はハニュエールとフォニュエールには、肌の色によってコスチュームカラーが変化するパターンを仕込んであります。できればこれを使ってアイドルグループを作ってほしいな（笑）。

ヤスノミコフは"保村式"だった！

――：武器とマグについては、どう担当分けをなされたのですか？

渡邉：魔法系は髙橋にやってもらって、残りは僕ですね。マグについては簡単なルールだけ決めて、2人で自由にガンガン作っていきました。

――：銃系の設定イラストはすごい描き込みですね。レイマー系のファッションもそうですが、かなりのミリタリーマニアなのですか？

渡邉：ええ……まあ、ちょっと。

酒井：ちょっとじゃないだろ、お前！

髙橋：渡邉と保村はもうかなりのメカフェチで（笑）。ほら、ヤスノミコフは……。

●design staff profile

水野 暁一 Akikazu Mizuno

『PSO』公式イラストレーター。これまでに数えきれない程のイラストを描いてきたが、社員のため特別なギャラはないらしい（笑）。好きなキャラクターはレイマー。

渡邉 渡 Wataru Watanabe

『PSO』『PSO EP1&2』デザイナー。キャラクター、武器、マグ等のデザインを担当。無類のガンマニア。お気に入りの武器とマグは、ブレイバスとヴァラーハ。

髙橋 由紀 Yuki Takahashi

『PSO』『PSO EP1&2』デザイナー。キャラクター、武器、マグ等のデザイン、モデリングを担当。お気に入りの武器とマグは、ラビットウォンドとピトリ。

渡邉：そうだ。実弾系の銃はどうしても保村が作れとうるさいので、当初"保村式"って名前にして作りました。
――：それで"ヤスノミコフ"なんですね!?
保村：そうらしいです(笑)。やっぱりほしいじゃないですか……実弾系。
一同：(笑)

特撮ものに強く影響を受けました

――：『PSO』のエネミーデザインの基本コンセプトというのは?
酒井：原生生物、アルタードビースト、メカ、ダーク系の4種類の区分けは最初に決めていました。それでそれぞれ基本的なルールを決めて作っていきましたね。
――：そのルールというのは?
酒井：原生生物は火は吹くけどビームは使わない、アルタードビーストは身体のどこか一部が光っていてビーム可とかね。メカは……メカ(笑)。ダーク系はなんかよくわからない存在というか……シュールなイメージですね。基本的に僕は気持ち悪いエネミーというのがあまり好きではないです。個人的には特撮ものにかなりの影響を受けています。だからやっぱり"怪獣"ですね(笑)。メカ系はそんなに得意分野じゃないので……。
――：保村さんを抜擢したわけですね。
保村：「やってみる?」って酒井さんにいわれたので「はい!」って(笑)。
酒井：誰かメカうまい人いないかなあって考えていたところに、保村君が入ってきたんでね。
保村：僕は『PSO』が初めて本格的に3Dでデザインするという経験だったので、最初はかなり悩んだり暗くなったりしまして(苦笑)。いろいろと酒井さんに叱咤激励をしていただいて、なんとかやり通すことができました。
酒井：シノワビートは最初見て「おっ、かっこいいじゃん」ってOK出しましたね。まあその後、「隊長機にはツノつけろよ!」とかよけいな趣味的意見を押し付けてしまいましたが……。
保村：でも、そういうわかりやすさもけっこう重要なんだなと、勉強になりました。『エピソード1&2』ではちょっと余裕もできて、いろいろと細かい指示やディティールの描き込みも積極的にできるようになりましたね。
――：ボスエネミーの担当分けは?
酒井：まず何よりも先に僕がドラゴンを描きました。そして、洞窟と坑道面のボスは他の人に任せて、僕はダークファルスに苦しんだと(笑)。『エピソード1&2』はバルバレイが保村で残りは僕ですね。

イルカが見られる場所も隠してあります

――：それではここで背景班のお二人に参加していただきましょう。酒井さんご紹介お願いします。
酒井：『PSO』の背景デザインはチームを2つに分けて、マップ別に担当してもらいました。北村君と三瓶君は、それぞれのチームのチーフ格としてデザインを任せています。
――：どちらがどのマップの担当ですか?
北村：えー僕の方が、森、洞窟、坑道、VR宇宙船、ガル・ダ・バル島ですね。
三瓶：うちは遺跡、VR神殿、プラント……あとシティはエピソード1、2両方とも担当しました。
――：マップのイメージに関しては、初めに指示があったのでしょうか?
北村：えーと……あまりその辺は決まってはいませんでしたね。前のマップと違ってればいいというか(笑)、どちらかというと我々デザイン側から提案していったことが多かったです。
――：最初に作ったのはシティになるのですか?
三瓶：いや、シティは結構後半だったような……。最初デモンストレーション用に作ったものを、何度か作り直していった感じですね。
北村：森が最初ですね。
――：開放的できれいな風景ですよね。
北村：まず最初のステージということで、のんびりというか牧歌的な雰囲気からスタートさせようと思ったわけです。その後、徐々に厳しい情景に変化していく……という手法ですね。ですから次第に不安感を煽る意味もあって、エリア2に入ると雨が降り続いています。
――：なるほど。そういった演出効果が含まれているのですね。
北村：炎を使うドラゴンと戦って、地下の溶岩洞窟に移動。さらに下がると機械施設があった……と。全編に渡ってそういう布石というか脈絡付けがしてあります。
――：遺跡エリアについては?
三瓶：ここで世界がガラリと変わるということで、デザイン的にもちょっと考え方を変えて作りました。まあ、なによりも地下遺跡なのに宇宙船で……という設定に困惑しましたけど。
――：『エピソード1&2』の背景では、デザイン的な変化はあったのですか?
北村：というか『PSO』じゃないって話でしたからねえ。もうこれでもかというくらい無茶して描いていたものが原形です。その頃個人的に屋久島に旅行に行ってきまして、それで中国の「黄龍」という世界遺産に指定されているすごくきれいなところにも行きたくなって(笑)。その思いでガル・ダ・バル島を作りました。最初は塔も五重の塔でしたからね(笑)。
――：プラントは水の表現が印象的ですね。
三瓶：そうですね。写り込みに関しても極限まで凝ってみました。部屋によっては、左右プラス上下の写り込みもある……というすごい所もあります。あと近づくとイルカが見れる場所も隠してあります(笑)。
――：そういう隠し設定もあるのですか?
三瓶：プラント下層部のある場所が、デ・ロル・レの地下水路とつながっています。
北村：え、そうなの?
三瓶：本編ではちゃんと触れてないけどね。
――：その他にも何か隠し設定がありますか?
北村：えーと、実はVRの風景は、彼らパイオニア2の人々の本星のイメージをヴァーチャル化したものです。
――：そうだったんですか!
北村：この本のイメージCGイラストにもありますが、空に浮かんでいる宇宙船はオープニングでパイオニア2の周りに飛んでる宇宙船ですね。

ゴル ドラゴン戦はヴァーチャルコロシアム

――：ボスステージも皆さんのデザインになるのですか?
三瓶：そうです。
――：ボスステージの背景は、どういった手順で考えていくのですか?
北村：ボスとの戦い方の企画設定をもとに、酒井さんと相談しながら考えることが多かったですね。ドラゴンは、洞窟のような部屋でドラゴンが地面に潜るから……といわれて。潜るってどういうこと? とか思いながら考えました(笑)。
酒井：北極とオーロラは(笑)。
北村：みんな驚くじゃないですか(笑)。
――：最後に「ここは見てほしい」というボスステージのポイントを教えてください。
北村：僕はゴル ドラゴン戦です。イメージとしてはバーチャルコロシアムですね。最後の最後でどーんと強力なヤツと対決させられる……そして、その様子をモニターで見られている、というのを表現したかったんです。
三瓶：僕は、やはり最後にオルガ・フロウと戦う廃棄場ですね。
酒井：縦穴を降りながら戦うという、かなり無理な要求をしちゃったんだよね(笑)。
三瓶：暗く汚らしい場所というよりは、「ちょっといけないもの」が捨て去られる物悲しい場所というイメージで作りました。
北村：結果的に『エピソード1』と同じく、最後はやっぱり最下層部ということになったね。
――：皆さんお忙しい中、どうもありがとうございました。

保村 匡俊 masatoshi Yasumura
『PSO』『PSO EP1&2』デザイナー。エネミー、ボスエネミー等のデザインを担当。無類のメカ好き。お気に入りのエネミーは、シノワビートとギャランゾ。

北村 耕生 Kosei Kitamura
『PSO』『PSO EP1&2』デザイナー。背景デザインを担当。ガル・ダ・バル島でのんびりするのが夢。見てほしいシーンは、ゴルドラゴン戦で自分がモニターに映されるところ。

三瓶 映 Akira Mikame
『PSO』『PSO EP1&2』デザイナー。背景デザインを担当。見てほしいシーンは、徐々に変化していくプラントの水の質感とオルガ・フロウ戦のステージ。あと神殿の夕日……。

INDEX

あ

か

さ

た

ファンタシースターオンライン エピソード1&2 設定資料集
2003年2月21日 初版発行　2004年6月30日 第2版発行

構成・執筆 柴野洋吏、佐々木崇、吉沢英幸、齋藤　宙（Miles Plus）
カバーイラスト 株式会社ソニックチーム
本文・カバーデザイン 松本　宏、船場俊久（Miles）
撮影 伊勢和人、福島正大
印刷・製本 共立印刷株式会社

協力 株式会社セガ
株式会社ソニックチーム

発行人 稲葉俊夫
編集人 前田　徹
副編集人 山田真司
編集長 北村州識
販売 平山明德、中嶋和史、佐藤公昭、夏井義枝
制作業務 櫻井誠一
編集 ドリマガ編集部
エンタテインメント書籍編集部（三浦晃揮）

発行 ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売　TEL03-5549-1200
編集　TEL03-5549-1164

ISBN4-7973-2261-6
Printed in Japan

ISBN4-7973-2261-6

C0076 ¥2800E

9784797322613

定価 本体2,800円 ＋税

1920076028007

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング

ISBN4-7973-2261-6

C0076 ¥2800E

9784797322613

定価 本体2,800円 ＋税

1920076028007

美しき「PSO」の
世界に内包された、
その魅力と謎を紐解く
鍵がここに集う

01: ILLUST GALLELY

02: CHARACTER

03: MAP & ENEMY

04: BOSS ENEMY

05: WEAPON & MAG

06: RAGOL REPORT

07: CREATORS VOICE